LitRPG

Роман Пастырь

ИГРА

Первый в новом мире

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

В мир пришла Игра.

За один день часть человечества погибла, вторая часть превратилась в монстров, а остальные стали Игроками. К чему это приведет, и как сложится судьба человека, который первый стал Игроком?

- Пролог
- Глава 1. Мир праха и пепла
- Глава 2. Храм
- Глава 3. Возвращение домой
- Глава 4. Как жить
- Глава 5. Вылазка
- Глава 6. Планы
- Глава 7. Старший
- Глава 8. Гроза
- Глава 9. Дрессировщик
- Глава 10. Настя
- Глава 11. Стадо
- Глава 12. Разбор полетов
- Глава 13. Первый контакт
- Глава 14. Стычка с людьми
- Глава 15. Дед
- Глава 16. Гнездо
- Глава 17. Разведка боем
- Глава 18. Партизанская война
- Глава 19. Битва у моста
- Глава 20. Финальная битва
- Глава 21. Возвращение в пепельный мир
- Глава 22. Форпост
- Глава 23. Обучение и зиккурат
- Глава 24. Домашние дела
- Глава 25. Унесенный
- Эпилог

Пролог

День с самого утра не задался. Бывают такие моменты, когда просыпаешься с хмурым настроением и все не ладится. Не прозвенел будильник, забыл мобильный, поругался с коллегами, наступил в лужу. Как будто насмехаясь, вечером заморосил дождь - та разновидность, которая особенно противна. Сыро, холодно, мерзко.

Славу богу, когда вышел из метро, он закончился, и я спокойно добрался до квартиры. Переоделся, поужинал, но настроение приходить в норму не собиралось. Причин для хандры не было, но внутри сидело беспокойство, которое не давало расслабиться. В таких ситуациях мне помогал свежий воздух. Поэтому я решил сходить на пробежку, благо рядом с домом находился парк. Десять вечера не лучшее время для бега, но именно его я любил. Потому что ночью меньше народу. Только редкие прохожие, которые спешили домой.

Бег всегда помогал прийти в себя - лучший способ проветрить мысли в голове. В этот раз я также надеялся на его чудодейственные свойства. Нарваться на приключения не боялся, потому что район у нас благополучный и опасностей нет. Да и не лучшая идея приставать до бегущего человека ночью.

Собрался и вышел. До парка идти минут пятнадцать, поэтому добрался быстро. На небе тучи, звезд не видно. Редкие фонари освещали только центральный проход, а боковые дорожки тонули в темноте.

Вы когда-нибудь ходили ночью по лесу? Это особое приключение. Чувства обостряются, и наступает своеобразное состояние. Я разделяю его на два типа. Состояние жертвы и состояние охотника. Если поддаться страху, то запаникуешь и начнешь видеть в каждой тени опасность. А можно наслаждаться бегом, ночью и тишиной, которую она дарует. Настроение начало улучшаться. Возможно потому, что это состояние исключало брожение тяжких мыслей в голове, а возможно потому, что скоро случится то, что предопределено.

Парк у нас большой, скорее напоминает мини лес. Где-то несколько квадратных километров. Мне минут двадцать требовалось, чтобы добежать до центра. Там я и увидел это. В середине поляны появилось свечение. Его было почти не видно, но в свете фонарей заметно, как преломляются тени в этом месте.

Стало интересно, и я как заколдованный подошел ближе.

Внутренний голос нашептывал, зачем туда лезу, и что лучше отсюда поскорее уйти. Вспомнил хмурые моменты за день, как

будто жизнь намекала ждать неприятностей. Внутри разгорелось ощущение, что сейчас произойдет что-то плохое, но яне обратил на него внимания. Внимание приковало странное явление, которое как будто... дышало? Это похоже на пульсацию. Словно смотришь через мыльный пузырь, который то надувают, то спускают. Но за то время, что я там стоял, размер все же увеличился.

Никак не мог понять, что это. Вдруг пузырь резко раздался в стороны и лопнул! Из него хлынул поток странного свечения, который накрыл меня. Через тело прошла некая энергия. Я почувствовал... силу? Это ощущение захлестнуло, и я упивался им. Вдруг оно резко пропало. Обессилено упав на колени, меня скрутила боль. От шока потерял сознание.

Тогда еще не знал, что защита нашего мира дала трещину и в него хлынула Сила. Я оказался настолько везуч, что попал в место первого пробоя и стал первым в мире игроком. Всю картину восстановил позже, а сейчас я валялся в отключке и проходил преобразование.

Тем временем пролом расширялся, затягивая меня.

Глава 1. Мир праха и пепла

Пробуждение было неприятным - тело болело. Даже в тех местах, о которых не подозревал. Лежал я на чем-то твердом и не спешил подниматься. Ждал пока хотя бы немного приду в себя. Боль утихала и минут через десять рискнул открыть глаза. Надо понять, где нахожусь, и что случилось.

Открыв глаза, передо мной замелькали таблички. Погодите... какие, мать его, таблички?

Подскочил и проморгался. Не помогло. Протер глаза - табличкам было плевать. Помотал головой - они снова не оценили усилий и продолжили висеть напротив. Так... отставить панику, - приказал себе. Закрыл глаза, сделал пару глубоких вдохов, приводя себя в состояние спокойствия. Медленно открыл и присмотрелся, что же передо мною весит. На табличках был текст. Как не странно, но я понимал, что на нем написано, хотя вижу, что язык не русский.

Преобразование пройдено. Интерфейс Игрока настроен.

Поздравляем, вы стали первым игроком в своем мире.

На одни сутки получен бонус к усвоению силы.

Поздравляем, вы стали первым путешественником между мирами.

Получен бонус - ощущение направления домой. Теперь вы знаете, в какую сторону идти, чтобы вернуться.

При переходе через вас прошла Сила, и вы получили третий уровень. Свободно 9 очков характеристик и 3 навыка. Желаете распределить сейчас или потом?

В последнем сообщение висели две кнопки, как будто я в онлайн игре. Хм, и как на них нажать, если нет мышки... Попробовал мысленно надавить и произнес "потом". Сработало и сообщение исчезло.

Что за чертовщина происходит... Я что, в игре? От этого вопроса завис и тупо пялился в пустоту, пытаясь прийти в себя. Может у меня сотрясение, и я в больнице, или сплю - перебирал я варианты. Попробовал ущипнуть - проснуться не получилось. Да и было внутреннее ощущение, что со мной все в порядке.

Тут до меня дошел смысл сообщений.

Я ведь не у себя в мире. Огляделся вокруг и меня прошиб холодный пот. Потому что мир был явно не моим. Разве что только у нас встречаются пепельные пейзажи и две луны. Одна тоже пепельная, а вторая красно-бордовая. На небе

плыли редкие тучи, и впечатление местность производила жуткое.

Прислушался к себе и понял, что знаю направление, где мне вернуться домой.

Вокруг, насколько было видно, меня окружала равнина. Вид разрезали огрызки острых скал. Они словно ребра мертвеца торчали наружу. Наклонился и собрал горсть того, что было вместо земли. Похоже на пепел, как и подумал в начале. Или прах.

Вид вокруг меня подкосил. Нет... так не бывает. Я не могу оказаться в другом мире, ведь так? Или все же могу... Вот черт. Пять минут рефлексии ни к чему не привели. Мозг отказывался воспринимать все в серьез. Так... отставить панику. Судя по виду вокруг, этот мир не особо дружелюбен. Так что давай, вдох-выдох. Вот так... хорошо. Переживать потом буду. Сначала выберусь.

Что там сказали про интерфейс и уровень?

Только об этом подумал, как появилось окошко. Справа изображение меня, сейчас помятого. А слева характеристики. Сила, ловкость, интеллект и выносливость. Присмотревшись к ним увидел скупые описания.

Сила - увеличивает физическую силу, физический урон и крепкость тела.

Ловкость - увеличивает координацию, точность движений и реакцию.

Выносливость - увеличивает выносливость и восстановление сил.

Интеллект - увеличивает скорость мышления, магический урон, память и аналитические способности.

Везде стоял +0. Мда, какой-то я слабак.

Куда распределить характеристики, вот в чем вопрос. Учитывая, что я обладаю силой и интеллектом изначально, возможно характеристики плюсуют к тому, что уже есть? Интересная мысль, надо проверить. Пока распределять не буду, слишком мало информации. Спешка в непонятной ситуации тоже ни к чему. Мысль стать могучим магом взбодрила и вызвала улыбку.

Отряхнулся и пошел в сторону выхода. Прислушался к ощущениям. Если в начале тело болело, то сейчас его переполняло чувство силы... нет, Силы. Видимо про нее говорилось в сообщение. Интересно, что это такое. Вопросы копятся, а кто даст ответы непонятно.

Минут через десять ходьбы увидел силуэт. Он двигался в

сторону от меня. Опасно? Не знаю. Но интересно. Замедлившись, стал аккуратно двигаться к нему.

Приблизившись понял, что это скелет! Самый натуральный скелет! Который ходил! Вот это попал. Всматриваюсь в него и вскакивает сообщение:

Получен пассивный навык "Взгляд" - позволяет видеть статус и уровень существ. Зависит от уровня интелекта.

Над скелетом появилась надпись:

Скелет-рядовой. Уровень 4.

А за убийство мне дадут опыт? Каюсь, но это была первая мысль. Он, кстати, меня заметил. По крайней мере, глазницы вспыхнули красным и он заковылял ко мне. Ковылял медленно, убежать смогу. Но ведь интересно посмотреть, что будет. Само собой ждать нападения не собираюсь, а вот попробовать убить можно.

По хорошему надо валить, но раз происходит такая чертовщина, то информация - вопрос выживания. Раз стал игроком, то значит будут и другие. Непонятно к чему это приведет. Судя по сообщениям, я первый в мире игрок. А это преимущество, которое грех не использовать. Строить планы на будущее однозначно лучше, чем сидеть и ныть, - эта мысль приободрила.

Скелет двигался медленно и был каким-то... неуклюжим. Идеальная мишень.

Недолго думая, отбежал и нашел камень, благо тут хватало обломков. Очевидно, что уязвимая часть это голова. Вдох, выдох, разбег и бросок. Недолет. В голову промазал, но зато умудрился попасть в колено. Ногу переломило, и он рухнул. Но остался жив и продолжил ползти ко мне. Взял еще один камень, подбежал и с размаху ударил в голову. Звук треснувшей скорлупы был наградой. Скелет затих и от него отделился сгусток. Зависнув на мгновенье, словно решая, что делать, устремился мне в грудь. Все произошло быстро и опять скрутил приступ боли. Да что же это такое...

Поздравляем, вы получили 4 уровень.

12 свободных характеристик и 4 навыка. Желаете распределить?

По всей видимости, сгусток - это опыт. Или Сила в здешней системе. Надеюсь, мне не каждый раз будет так больно.

Лута не выпало и я забрался повыше на скалы, чтобы осмотреться. Растительности не увидел. Вокруг, сколько

видно, простирался мрачный пейзаж. Если здесь везде пепел и прах, то, что же случилось с этим миром?

Проанализировав ощущения понял, что со мной не все в порядке. Не было паники. Не было страха и адреналинового отката после боя. Апатия и шок в начале сменились азартом и чувством силы. Которое пьянило и толкало на приключения. Не к добру такое состояние, можно нарваться.

Скелет, на которого напал, был не единственным. То тут, то там, стали видны одинокие фигуры, которые брели в одну стороны. Между прочим, в ту сторону, в которую нужно мне. Неужели они чуют проход и устремились туда? Надеюсь, нет, а то скелеты натворят там дел. Не думаю, что здесь все четвертого уровня. Наверняка найдутся и сильнее. Еще бы самому на них не нарваться.

Чуть в стороне от моего пути виднелось здание. Насколько видно, заброшенное и полуразрушенное. Сходить, проверить? Может там что-то полезное для меня. Или опасное. Мозг отказывался воспринимать серьезность происходящего, поэтому я ко всему относился философски.

Оглянувшись, увидел, что к скалам приближается группа скелетов. Эти бодрее, чем тот, который попался мне. Пока не заметили, спрятался в ближайшую расщелину. Еще собрал горсть пепла и измазал лицо, чтобы меня было меньше видно. Ну а что вы хотите, учитывая, что ко мне приближалась группа из девяти скелетов. Причем вооруженные мечами. Так что лучше не привлекать внимания.

Их путь пролегал мимо меня, а спрятаться в другое место времени не было. Да и места подходящего не увидел. Можно, конечно, убежать. Но не устроят ли они на меня облаву? Может у них есть способ общения.

В тот момент, когда они проковыляли мимо меня, затаил дыхание и вжался в скалу. Вдруг выскочило сообщение:

Получен навык "Скрытность". Уровень 1.

Делает незаметным и помогает оставаться не увиденным.

Круто.

Скелеты растянулись цепочкой. Главный "Скелет-сержант" 10 уровня с топором - он выглядел лучше всех, движения точные и уверенные. Плюс четыре обычных скелета с короткими мечами 5 уровня, два с чуть длинными и узкими мечами 6 уровня. Еще два 7 уровня с дубинками. Ничего такая компания. Походу дела боевой отряд.

Может попробовать разделаться с ними по отдельности, - мелькнула шальная мысль.

Ты спятил, - ответила другая мысль.

У меня 12 свободных характеристик, пришло время потратить. Заодно и проверим, как они работают. Мне определенно понадобится ловкость, чтобы в случае чего убежать. Или уворачиваться от атак. Поэтому докину 10 очков в ловкость. Чтобы было понятнее, в чем разница. Остальные 2 кину в силу, чтобы поднять урон. Сказано - сделано.

Выскочило сообщение.

Поздравляем, получено достижение "Ловкач 1 уровня. Бонус +1 к ловкости."

А следом второе.

Поздравляем, вы первый из своего мира, кто получил достижение ловкач.

Получен активируемый навык "Ускорение".

Позволяет ускориться. Откат 15 минут

Странно, но описания навыков и характеристик скупы и не давали подробностей. Походу, если ситуация не изменится, придется разбираться методом тыка.

Кстати, мне не хотелось есть. Учитывая, что некоторое время провел в отключке, да и здесь уже бегаю час, я чувствовал себя полным сил. Странно... Может умер, и чувство голода мне теперь неведомо - прозвучал мрачный внутренний голос.

Ладно, отставить мысли. Пора проверить себя и убить этих скелетов. Они успели уже отойти метров на 30. Подняв очередной огрызок скалы, пошел за скелетами.

Шли они метрах в 2-3 друг от друга. Точнее ковыляли. Несмотря на то, что эти были лучше первого, которого встретил, они выглядели инвалидами на фоне обычного человека. Иначе не рискнул бы к ним сунуться. А так у меня была надежда победить. Или убежать.

По наблюдениям, двигаюсь чуть быстрее и точнее. Походу ловкость сказывается на мне. Но пока непонятно насколько.

Перед тем, как выбраться от скал, проверил, как поведут себя скелеты. Подобрав осколок, прицелился и кинул в последнего идущего. Как не странно, но попал. Скелет замер и обернулся... Интересно, а насколько они сообразительные. По идеи, того, что отвечает за интеллект у них нет.

Пока предавался размышлениям, скелет направился в мою сторону. Меня он вроде не должен видеть, потому что я спрятался за скалу. Тем временем скелет 5 уровня доковылял и стал осматриваться вокруг.

Что интересно, остальные так и продолжили путь и уже удалились метров на сто от нас. Подгадав момент, когда скелет отвернется, выскочил и нанес удар прямо по голове подготовленным осколком.

Повышение характеристик сказалось - я стал ловчее и чуть сильнее. Этого хватило, чтобы пробить череп скелету и повалить на землю. Меч тот благополучно выронил, поэтому не мешкая, подобрал его. Когда скелет окончательно затих, от него отделился чуть более яркий сгусток и проник в меня.

Получен 5 уровень. 3 свободных характеристики и 5 навыков.

Боли не было, видно адаптировался.

Как-то быстро уровни поднимаю. Хотя у меня бонус на это. Но все равно приятно. Характеристики закинул в силу. Присмотрелся к мечу, он был ржавым и поцарапанным. Ну да против таких же скелетов сойдет.

Посмотрев на оставшихся скелетов, понял, что они возвращаются. И судя по всему, по мою душу. Наверно, командир почувствовал смерть подчиненного и решил проверить, кто это здесь такой дерзкий.

Пойдя проверенным способом, спрятался. Что еще делать, учитывая, что оставалось восемь скелетов и они почти все выше меня уровнем. Если навалятся толпой - мне конец.

Вернувшись, они обнаружили останки уже окончательно мертвого товарища и им это не понравилось - рассредоточились и начали поиск.

Самый опасный командир. Мне повезло, что ко мне близко он не подошел. А подручные меня не видели. Поиски продолжались - я выжидал. Когда скрытность еще раз повысила уровень, дождался момента и выскочил на одинокого скелета, который стоял передо мною.

Сильный удар по голове, и тот умирает с первого раза. Снова тусклый сгусток втягивается в грудь. Видимо от яркости зависит количество опыта.

Внезапно выскочили сообщения:

Сила +1

Скрытность +1

А вот уровень не дали.

Вывод: качать характеристики и навыки можно сражениями. Это, безусловно, плюс. И на моем уровне это делать легко. Или это из-за бонуса на опыт?

Пока размышлял об этом, переместился к другой расщелине и спрятался там.

Главарь снова почувствовал смерть подчиненного, и они собрались вокруг трупа. Чувствую, разозлил. Но походу дела

они туповаты, раз не обнаружили. Минут пятнадцать скелеты тщательно обыскивали вокруг, но меня испачканного, в темноте найти не смогли.

Через некоторое время решил напасть. Заодно проверить первый навык - ускорение. Рядом как раз удобно стояли два монстра 5 уровня. Медленно вылез из расщелины и стал подбираться к ним. Черт, они меня услышали и стали поворачиваться. Ускорение активировалось легким усилием. Понимание, как это сделать пришло сразу, как только появился навык. Такое удобство порадовало.

Активировав ускорение, увидел, как скелеты замедлились. Как в слоумо.

Раз. Я замахнулся. Два. Наношу удар в голову первому скелету, разбивая ее. Три. Смещаюсь в сторону. Четыре. Делаю замах. Пять. Удар в голову второму скелету.

А нормально бью - промелькнула мысль. Мир ускорился, и время продолжило привычный бег. Ускорение однозначно мощная тема. Только откат у него 15 минут и после я почувствовал легкое напряжение в теле. Как будто пришлось хорошо выложиться. Тем временем два сгустка от убитых монстров влились в меня.

Получен 6 уровень

Получено

+1 к силе, +1 к ловкости.

Ускорение получило 2 уровень.

Свободных характеристик 3. Свободных навыков 6.

Закинул характеристики в силу, как раз хватило до 10.

Поздравляем, получено достижение "Силач 1 уровня. +1 к силе".

А вот достижения за первого в мире силача не было, значит, меня опередили. Значит, уже не один такой. Это стоило обдумать.

Я оглянулся и почувствовал, как все внутри сжалось. Скелеты оказались умнее, и устроили ловушку. В данный момент они обнаружили и окружали меня. Изначально было девять, троих я убил, осталось шесть. Ну что же, помирать не хотелось, поэтому в бой.

Самые шустрые те, что с длинными мечами. Походу дела заточены на ловкость. А те, что с дубинками 7 уровня скорее под силу, потому что выгладили более массивно. Ну а 5 уровня видимо обычные, поэтому было легко с ними справиться. А вот что ожидать от главаря 10 уровня, даже знать не хочу.

Эти мысли пронеслись быстро, и сделав резкий старт, пошел на прорыв. Жертвой выбрал слабое звено - скелета 5 уровня. Видно от меня этого и ждали, но недооценили мою скорость. Когда скелет стал только замахиваться мечом, без всяких прелюдий врубился в него всем весом. Как думаете, кто победил? Если честно, то даже не заметил его. Не то, чтобы я особо крупный, но все же парень тренированный и крепкий.

Прорвавшись через скелета, дал деру за скалы. В другую сторону от вожака. С ним пока рано встречаться. Цель ловкачи, которые двигались со мной на одной скорости. В то время, когда я был где-то в два раза быстрее обычного скелета.

Чувствовать, как наполняет Сила... это приятно. Это чертовски приятно. Я ощущал, как она течет по жилам. Ловкость влияла на многое... движения стали точнее и легче. Как будто до этого жил в воде, а сейчас вылез и ничто не мешает мне двигаться. Что же на высоких уровнях, если уже сейчас чувство собственной силы захватывает? Представьте, что внезапно ваше тело стало выдавать такие трюки и поймете меня. Не смотря на серьезность ситуации, я бежал и улыбался.

Плутая вокруг, старался увлечь двух шустрых, при том, чтобы остальные отстали. Через пятнадцать минут получилось, как раз откатилось ускорение. Останавливаюсь и жду преследователей, между нами было метров 30. Хватит, чтобы отдышаться. Смещаюсь в бок, чтобы они не на пали с разных сторон, а мешали друг друга. Как не странно, простой трюк сработал. Видимо удаленность командира сказалась на интеллекте.

За пять шагов включил ускорение и бросился вперед.

Раз. Первый удар по руке державшей меч отрубил ее. Два. Удар ногой в корпус откидывает первого скелета на второго. Три. Было забавно наблюдать, как он замедленно отлетает, потом врубается, и они валятся на землю. Четыре. Подхожу и добиваю первого любимым ударом в голову. Пять. Смещаюсь ко второму. Шесть. Любимый удар осечек не дает. Выхожу из ускорения.

Получен 7 уровень

+1 ловкости. +1 сила. + 1 к ускорению

Свободных 3 характеристики и 7 навыков.

Наверно за каждый уровень ускорения дается одна секунда, что можно находиться в нем. В этот раз продержался вместо пяти секунд шесть. Посмотрим, что будет дальше.

Заменил меч на длинный. С виду он лучше. Очки пока тратить не стал.

Оставались два скелета с дубинками и главарь. Рядовой видимо прорыва не пережил. Скелеты приближались ко мне, а

главарь остался в стороне и не спешил вмешиваться. Хоть они и массивные, но не оказали достойного сопротивления. Даже без ускорения удалось легко справиться, уж слишком они неуклюжие.

В итоге стал 8 уровня.

Характеристики выглядели так:

Уровень 8

Сила: +12

Ловкость: +13

Выносливость: +0

Интеллект: +0

Скрытность: 2

Ускорение: 3

Взгляд: 1

Свободно: 6 характеристик и 8 навыков

Пришло время заняться главным. Бой с ним меня разочаровал и удивил одновременно. Удивил тем, что когда вышел к нему, эта сволочь выставила вперед руку с топором и он загорелся! Топор запылал! Магия! Хотя скелеты сами по себе вроде магические. Или как еще кости ходят и сражаются? Но видеть такое проявление магии - круто. Теперь вопрос в том, как научиться ей самому.

Пока восторгался, главарь размахнулся и метнул огненный топор. Или горящий? Не знаю, что спасло меня, но в момент замаха внутри все сжалось и я на одних инстинктах сделал прыжок в сторону. Успел только благодаря новой ловкости. Но все равно пролетающий мимо снаряд обдал жаром. Если бы попал, то убил.

Тем временем скелет поднял руку, и она засветилась. А топор прилетел к нему обратно! Снова магия! Тоже хочу так уметь.

Раз он любит швыряться, то буду бить врага его приемами. Отбегаю назад и подбираю дубинку предыдущих скелетов. Сыграем в городки. К этому времени успело откатиться ускорение. Подбегаю, замах, бросок. Дубинка точно летит в ногу. Видимо скелеты не умеют прыгать, поэтому попадаю. Он заваливается, а я врубаю ускорение. Первый удар по руке ломает ее, и главарь остается без оружия. Второй удар по голове, но проломить не удается. Он крепче остальных. Еще удар, еще, еще... последняя секунда... Со всей силы бью, а его рука летит мне в корпус.

В этот момент происходит три события.

Пробиваю ему голову и окончательно добиваю. Ускорение

заканчивается. Отлетаю от пропущенного удара, который он все же успел нанести. СУКА.

От скелета отделился большой шар и вошел мне в грудь. Снова скрутила боль… Видимо, чем больше сила в меня входит, тем больнее. Дальше посыпались сообщения:

Поздравляем, получен 10 уровень!

Получено +3 к ловкости, +3 к силе, + 3 выносливости, +1 к ускорению.

Получена характеристика "Интуиция". Позволяет чувствовать опасность.

Видимо интуицию дали, когда увернулся от топора. Любопытно. Значит, есть дополнительные характеристики, которые можно открыть. Что логично, ведь стандартными жизнь не ограничивается. Надо будет провести ряд экспериментов, чтобы проверить.

На меня накатывает усталость, и сажусь там, где стоял. Стресс от событий прорвал платину и навалился на меня. Нужно отдохнуть…

После боя, характеристики выглядели так:

Уровень 10
Сила: +15
Ловкость: +16
Выносливость: +3
Интеллект: +0
Интуиция: +1
Скрытность: 2
Ускорение: 4
Взгляд: 1
Свободных характеристик: 12
Навыков: 10

Глава 2. Храм

Отдохнув после победы над командиром, я подобрал его оружие. Оно качественнее того, что было у остальных. Да и больше подходило для убийства скелетов. Топор внушал. Металлический, удобная рукоять, хищное лезвие. Пару раз взмахнул им, привыкая к весу.

Не то, чтобы я умел сражаться. Навык сводился к нескольким месяцам в фехтовальной секции. Не достаточно для того, чтобы стать мастером. Но хватает, чтобы не пораниться и точно бить.

Взобравшись на ближайшую скалу, я прикидывал дальнейший маршрут. Чуть в стороне стояло мрачное здание, которое возвышалось среди скал - разведаю, что там. Да, опасно. Но ведь чертовски интересно. Я уже успел оценить, какие бонусы дают повышение характеристик, поэтому горел желанием прокачаться. А может я схожу с ума, кто знает.

Добираться до храма пришлось час. Из своего мира я переместился ночью, хоть поел перед этим. По расчетам пора ощутить усталость, но нет. Чувствовал себя бодро. Усталость постепенно накапливалась, но я как будто накачан энергией. Может от повышения характеристик и уровня? Кто знает. В любом случае это играло мне на руку. Но затягивать не стоило, поэтому гляну храм и домой.

Что сказать о храме... Он выглядел мрачно. Как и все здесь. Но при этом величественно. Я даже не уверен, что это именно храм. Но размах здания впечатлял. Наверно, здесь было что-то важное. А значит, могут быть ценности! Ага, размечтался. Судя по виду, здесь все давно уничтожено. Тот же пепел и прах. Этот мир вызывал гнетущие ощущения. Было чувство, будто он мертв. Пейзаж и слоняющиеся скелеты навевали именно такие мысли.

Несмотря на разрушения, храм сохранил часть былого величия. Главный вход был большим. Буквально - арка впечатляла размерами. Очень аккуратно, медленно передвигаясь и прислушиваясь к каждому шороху, зашел внутрь. Никого.

Выждав - не нападет ли кто, обошел внутренние помещение по кругу. Потолок частично разрушен и в небе виднелись две луны. Кровавая и пепельная. Кое-где даже видны узоры и картины. Но что на них изображено непонятно - копоть скрывала.

Вид вокруг, упасть и не встать. Хоть снимай фильмы ужасов или зомби апокалипсис, декорации и массовка готовы. Ирония над ситуацией помогала не запаниковать.

Здание было многоэтажным, на это намекали лестницы, которые сейчас вели в никуда. Повсюду валялись обломки. По бокам от центрального помещения уходили коридоры. Целым остался только один, остальные завалены. Туда я и направился. Идти было страшно, но опасности не чувствовал...

ЩЕЛК.

Что это было? Я затаился и перестал дышать. Выждал, но никого не заметил и сделал аккуратный шаг вперед.

ЩЕЛК.

С ужасом понял, что пол подо мной рушится, и я падаю вниз.

БАХ. Часть пола провалилась вниз, а я вместе с ней. Славу богу высота оказалась небольшой, так что я лишь отбил ноги. Идиот, а мог ведь сломать и чтобы тогда делал? В этот момент поднятое облако пыли и пепла накрыло меня, как бы подтверждая низкий интеллект. Матерившись про себя, я думал, как выбираться. В принципе, залезть обратно смогу. Но походу это скрытое помещение. А значит, здесь может быть нечто интересное. Отряхнувшись, пошел дальше.

Скоро набрел на круглое помещение, в центре которого стояла конструкция - постамент, а на нем шар. Подойдя, аккуратно провел рукой, стирая пыль. Я был напряжен и готов отпрыгнуть в любой момент. Внезапно шар засветился, а я подумал, что попал. Как жахнет эта штука, и все, отбегался.

Выскочило сообщение.

Чтобы активировать, наполните маной.

Чтобы управлять маной, откройте характеристику дух. Открыть за 1 очко навыка?

Мана, наверно, нужна для магии, так что беру. Тело скрутила судорога, а я упал. От чего же это зависит... каждый раз внезапно.

Открыта характеристика "Дух"

Читаю описание:

Дух - увеличивает количество и скорость восполнения маны.

Закидываю десять очков.

Поздравляем, получено звание "Духовный" первого уровня. +1 к духу.

Поздравляем, вы первый в своем мире, кто получил звание духовный. Скорость восстановления маны увеличена.

Я уже обратил внимание, что Игра не спешит давать подробные описания. Ладно, потом разберусь, нужно активировать шар, только как это сделать. Подношу ладони - ноль эффекта. Закрываю глаза и стараюсь почувствовать ману внутри себя - получается. Интересное ощущение, внутренним взором вижу у себя появившееся... сердце? Искру? Если раньше при медитациях, закрыв глаза, была темнота, то сейчас вижу, как нечто пульсирует. Вокруг этого образования выделялась... наверно это и есть мана. Представляю, как она собирается и проходит через руки к шару. Исчерпав досуха, почувствовал сосущую пустоту и остановился. Мне кажется, или шар стал чуть ярче. Но активации не произошло, видимо ему мало.

Стал ждать, пока восстановлюсь. Сел медитировать, может ускорит процесс. Заодно отдохну и наберусь сил. Замерил, чтобы восстановиться уходило около десяти минут. Каждый раз, когда сливал запас маны, шар становился чуть ярче. Таким образом прошли следующие пару часов. Я успел отдохнуть, обдумать ситуацию и заскучать. В крайний раз, шар засветился, вспыхнул и потух. Надеюсь, я его не сломал...

- Надо же, ко мне пожаловал живой. - раздался голос в голове. Чужой голос. В этот момент я чуть дуба не дал. А каких усилий мне стоило не дать деру...

- Эй, живой? Чего замер? Или не разумный? - прозвучал вопрос в голове.

- Сам ты не разумный, - ответил не думая. Язык мой, враг мой.

- Ага, говорить можешь... Хотя разумность под сомнением. Откуда взялся в мертвом мире? - проскрежетал голос. Вот... еще и стебает. Интересно, можно ли считать чувство юмора признаком добрых намерений...

- Мимо проходил, - не, ну а что, не рассказывать же ему.

- Мимо значит... Ну ладно, иди дальше тогда, - ох уел, ох уел.

- А может тебя перед уходом топором пару раз стукнуть, стекляшка? - пусть знает, как на бравых героев наезжать. Если что, то бравый герой это я.

- Рассмешил. А не боишься, что мозги выжгу?

- А можешь?? - мне и правда любопытно.

- Если честно, то нет. Слишком мало энергии. - признался шар.

- А ты вообще кто? И почему разговариваешь, если мир мертвый?

- Я дух наставник. Во время войны меня не заметили, поэтому остался цел.

- Что за дух? И что за война? Это поэтому у вас здесь так мрачно?

- И с какой стати мне отвечать на вопросы? - одернул он меня.

Тут я задумался. Слово наставник подразумевает обучение. Да и чувствую, информацией можно разжиться. В любом случае, это интересно.

- А у тебя здесь много собеседников ходит? - теперь уже задумался он. - Давай так. Я расскажу, как попал сюда. А ты ответишь на вопросы. Договорились?

- Заманчивое предложение... Я уже больше ста лет ни с кем не общался. С тех самых пор как мир умер, - мне показалось, или в металлическом голосе послышалась грусть...

- Хорошо, расскажи мне, что случилось, а после я расскажу свою историю.

Дух, поколебавшись начал рассказ. Что сказать... лет двести назад здесь было иначе. Мир жил и процветал. Отличительная черта этого места в том, что здесь поклонялись огню. Точнее сила огня была главной, сильно развита и имела много последователей. И вот как-то раз, эти ребята что-то не поделили с миром поклонников силы смерти. Началась война, которая закончилась истреблением целой расы и цивилизации. А конкретно этого мира. Война шла около ста лет. В конце маги смерти и некроманты поставили жирную точку. В ходе обряда, они уничтожили мир - добили все живое, что оставалось после века сражений. Поэтому здесь так много пепла и праха - последствия столкновения двух сил. Некромантам тоже сильно досталось, маги огня были сильны. По словам духа, они уничтожили пару миров своих врагов. Но у них их было много, никто не знает сколько точно. Они называли себя Империей смерти.

Сам дух оказался интересным. Его задача следить за обучением в академии. А это здание принадлежало именно ей. Так же помогать и проводить инициацию силам. Ближайшую аналогию, которую я подобрал - искусственный интеллект, который помогал с обучением юным адептам.

После его рассказа, поведал свою историю. А потом мы оба замолчали, обдумывая услышанное.

- Ты знаешь, что произошло в моем мире и почему я попал сюда? - решил задать вопрос.

- Знаю, - и молчит гад.

- И что же?

- В твой мир пришла Сила. Есть два варианта, почему это произошло. Случайность или вторжение. Первый вариант бывает

с технологическими мирами. Редко, но бывает. Естественная защита дала брешь, и Сила просочилась. Второй вариант... Боюсь, он тебе не понравится.

- Хм, и все же? - настоял я.

- Сила, это то, из чего Творец создал все вокруг. Миры, Богов, расы. Некоторые миры укрыты от Силы и развиваются по технологическому пути, как твой. Очень давно, несколько Богов захотели стать сильнее и создали Игру. Для них это способ собирать Силу и подготовить жатву. Когда в мир приходит Игра, там начинается война. Когда убиваешь, то Сила врага переходит к тебе. Жители мира, сражаясь, приумножают Силу, а потом... Потом приходят войска другого мира и всех убивают, забирая Силу себе. Так что твой мир мог стать очередной кормушкой для других.

Звиздец - подумал я. Тем временем шар продолжил:

- Контакт с Силой преобразует разумное существо. Ты уже наверняка заметил, что можешь стать сильнее. У каждой расы это происходит по-разному. Игра берет подходящий образ из инфополя планеты и адаптируется под него. На высоких уровнях нет границы, что можно сделать с помощью Силы. Но это не только возможности, но и опасность. Слабые представители вида превратятся в монстров, которыми движет жажда разрушения. Тоже ждет представителей неразумных видов и растений. Если ваш вид не сможет объединиться и дать отпор угрозе - вы вымрите.

Совсем звиздец... В моем мире начался апокалипсис, а я тут прохлаждаюсь. Вопрос выживания теперь главный.

- Монстры не самая большая опасность. Новый мир - лакомый кусочек для многих развитых рас. Дармовая сила, рабы, новые территории. Пока защита планеты хоть как-то действует, им сложно устроить массовое вторжение. Но со временем они проникнут и попробуют вас захватить. Единственный выход - обрести силу и дать захватчикам отпор. Это архисложно, но такое бывало в истории.

Я завис переваривая услышанное.

- А как стать сильнее?

- Ты уже заметил, что когда убиваешь других, то становишься сильнее? Это один из способов, который заложен Игрой. Побеждая врага, забираешь его силу. Чтобы получить уровень, нужно убить равного или более сильного врага, чем ты. Слабые для этого не подойдут. Когда ты стал Игроком, то внутри образовался источник, который и собирает Силу. Чем выше уровень, тем он плотнее. Чтобы подняться, нужно сразу впитать большое количество силы, тогда источник переходит на

новый уровень. Но слабые противники тоже дают силу и иногда получается улучшать характеристики, если выложился в бою.

- А второй способ?

- Второй способ - тренировки. Когда убиваешь, сила врага разжигает источник и делает сильнее. Когда тренируешься, то развиваешь дар. Когда существо попадает под поток силы, оно преобразуется. Кто-то становится как ты, игроками. Кто-то становится монстром и стремится убивать. У всех ты можешь забрать силы, и стать сильнее.

- А ты можешь научить меня чему-то? - самый интересный вопрос.

- Могу, но что мне за это будет?

- Если честно, я не знаю, что тебе предложить. Что тебе нужно?

На этот вопрос он завис. Я даже подумал, что у него кончилась батарейка.

- Есть одна вещь, которую ты можешь сделать.

- Какая же?

- Забери меня с собой. В свой мир.

- И зачем тебе это? - сомнительная идея.

- В этом случае я передам знание, и ты поможешь сохранить наследие. Во мне осталось мало энергии, поэтому это последний шанс.

- А что конкретно получу я? А то передам знание звучит абстрактно.

- Я инициирую тебя в мага огня и обучу. Только предупреждаю, все зависит от тебя. Я могу лишь направить. В Игре есть несколько способов получить навык. Убить сильного противника, тогда с частью Силы могут перейти его навыки. Обучиться у наставника. Получить от Игры. Другие способы неизвестны. В новом мире наставников нет, поэтому мое предложение ценное.

Минут десять я рассуждал и прикидывал варианты. Если начался апокалипсис, то мне определенно нужна сила. Но где гарантия, что меня не обманут. Нет доказательств, что он говорит правду. Прислушался к интуиции, но она молчала. Опасности точно не чувствую. Ладно, соглашаемся. Если что, выкручусь. Но сначала уточню...

- А ты сможешь обучать других людей или только меня?

- Смогу. Но для этого меня нужно развить. Чтобы ты смог переносить меня, придется отключиться от системы. Из-за этого я потеряю часть возможностей и даже не смогу первое время говорить с тобой. Стану обычным артефактом. Чтобы дальше

обучать тебя и других, мне придется поднять уровень. Для это придется наполнять меня маной.

А вот это интересный расклад. Наполнять маной не проблема, со временем решим вопрос. Но если навыки можно получить только при убийстве, то они станут дефицитом. А как показала практика, навыки большое подспорье в битве. Значит союз с наставником - стратегические преимущество. Если он сможет обучать других, то я смогу объединить людей вокруг себя и повысить шансы на выживание.

- Хорошо. Я согласен. Кстати, у меня вопрос. Как мы друг друга понимаем? По идеи мы должны говорить на разных языках.

- У Игры есть свой язык. Все адепты получают его автоматически. Это стандартная процедура. Там что сейчас мы говорим на нем. - после этих слов, я завис. Даже не обратил внимание, что говорю на чужом языке. В этот момент, словно пелена спала и даже закружилась голова.

- Почему Игра об этом не придупредлила? Я не видел сообщений.

- А ты думаешь, что Игра дружелюбна и обо всем рассказывает? - задал он риторический вопрос.

- Ясно. Что дальше?

- Перед тем, как отключусь - проведем твою инициацию в мага огня.

- И как это сделать? - инициация звучит опасно.

- Для этого нужна Сила. Капни на меня своей кровью, после чего приложили ладони, - видя мой подозрительный взгляд, он добавил, - не бойся, безопасно.

Поверить или нет? С одной стороны непонятный риск, с другой стороны возможность стать магом. Подходящий повод, чтобы рискнуть. По крайней мере, для меня. Надкусываю руку, капаю кровью и прикладываю ладони.

- Кровь обязательна? - поздно я этот вопрос задал, но как получилось.

- Нет, - эм... вот сволочь, - но сейчас у меня не так много сил,

поэтому нужно настроиться на тебя. Кровь для этого - лучший способ. - слабое объяснение, но поверим. - Ты готов?

С богом, подумал я и сказал да.

После меня окутала тьма. А потом все вокруг загорелось. Сначала было жутко. Представьте, что вас начинает окружать огонь. Ближе и ближе... А потом стало просто весело и интересно. Я бросился прямо в огонь, доверившись ему - он принял меня, а я принял его. Почувствовал, как огонь вокруг входит в меня. Становилось жарче и жарче. Я запаниковал, и тут пришла боль, которая нарастала. Такое чувство, как будто я горел. Собственно, я и начал гореть и горела каждая частица меня. Не знаю, сколько это продолжалось, но в итоге я очнулся лежащим на полу. От меня шел дымок, а одежда кое-где обуглилась.

Фух... Выскочило сообщение.

Получено умение "Повелитель огня". Уровень 1. Теперь вы можете повелевать огнем.

Получен навык "Огненный плевок". Уровень 1.

Ура!

- Походу дела получилось, и что я теперь могу? - спросил я у наставника.

- Повелевать огнем, очевидно. У тебя начальная способность и мало доступно. Но если не остановишься в развитие, то есть потенциал стать великим магом огня.

- Хорошо, а чем отличаются навыки от умения?

- Навык это определенный прием. А умение... У тебя с собой топор. Ударить топором по голове - навык. Сражаться на топорах - умение. Если есть умение, то можно усиливать и изменять навыки. У тебя открылся "Огненный плевок", сам по себе на первом уровне он слабый, выглядит как маленький шар огня, которым можно разве что напугать. Но за счет умения можешь его усилить. Размер, скорость, температуру, площадь поражения, силу взрыва и последствия. Усиление идет за счет маны. Если вложишь всю ману в силу плевка, то убьешь скелета равного уровня. На более высоких уровнях это станет грозным оружием, а управление огнем будет ограничено лишь воображением.

- Как усиливать навык?

- Сам поймешь, когда попробуешь.

После того, как передал силу кристаллу, я стал чувствовать нарастающую усталость. Мысль о том, что придется пробиваться через скелетов и что я нахожусь в другом мире - пугала. Но сейчас не время поддаваться панике, а то в такой ситуации чревато. Поэтому загнал чувства поглубже. Вернусь домой, отдохну. Если останусь в живых.

- Еще что-то нужно сделать, перед тем, как отправляться в путь?

- Нет, на твоем уровне ничего. Вырасти сначала. Сейчас я отключусь от системы и уменьшусь. В стене ниша, там кулоны. Возьми и вставь меня туда. Выдели часть своей маны, чтобы наполнять меня. Постепенно я подниму уровень, смогу с тобой общаться и обучать. Но на это потребуется много времени, не знаю сколько. Зависит от количества силы, которую ты вольешь в меня. Я доверяю судьбу тебе - не подведи.

- Хорошо, как выделить часть маны?

- Когда оденешь меня, представь, что между тобой и мной образовывается канал. От толщины зависит часть, которую будешь передавать.

- Я понял тебя. Если это все, то начинай. Мне нужно домой.

Шар засветился, усох и стал размером с горошину. В нише нашел подходящий кулон, куда вставил наставника и повесил на шею. Первый артефакт, улыбнулся я.

Глава 3. Возвращение домой

Выбрался из храма легко. На небе луны прятались, а солнце не спеша вылезало из-за горизонта. Рассвет в другом мире... Я замер, любуясь красотой.

Усталость давала о себе знать, поэтому заспешил в путь. Дорога не сложная, по ощущениям идти около получаса. Высматривая заранее скелетов, обходил. Славу богу, они не шли целенаправленно к проходу, как я думал, а блуждали в округе. Пару раз вдалеке видел других тварей, уровень которых не определялся. Мне везло, и я успевал скрыться. Это замедляло движение, но лучше так, чем нарваться. Уставший, осмыслив произошедшее, я не готов вступать в новый бой. Тогда я воспринимал происходящее как игру, а сейчас верил, что вокруг настоящее. Слишком реально, чтобы быть сном.

Через час обнаружил пещеру между скал, где чувствовался выход. Интересно, смогу ли я сюда вернуться.

Зайдя внутрь, увидел такой же пузырь, как и в парке. Мне туда. Последний раз оглянувшись, нет ли опасности, подошел к нему. Он раздался и захлестнул меня. Боли не было. Ощущение, как будто куда-то тянет в то время, когда летишь на американских горках.

Выбросило в парке. Совсем в другом месте, где я провалился. По всей видимости, при переносе возможен разброс, поэтому в том мире меня выкинуло так далеко от входа. Но это догадки, как на самом деле не известно.

Прислушавшись к ощущениям, понял, насколько же устал. Пока был там, держал себя в руках, а сейчас как будто вынули стержень. Еще немного и чувствую, свалюсь от усталости.

На улице светло - долго меня не было. А сколько произошло за это время. Все требует тщательного осмысления и анализа. Поэтому добираюсь домой, восстанавливаюсь, а дальше решаю, как быть.

Странно, но на улицах никого не было. Город будто вымер. К добру это или худу, но домой добрался без происшествий.

Сил хватило только на душ, и напиться воды. Смыв грязь, почувствовал себя лучше. А теперь спать и пусть весь мир подождет.

Глава 4. Как жить

Пробуждение было резким. Проснулся от того, что на улице послышался звук металлического удара. Окна выходили на проезжую часть. Авария?

Мне снился странный сон. Будто я в игре, попал в другой мир, сражался со скелетами, стал магом огня. Перечитал книжек, с усмешкой подумал я.

В этот момент с улицы раздался крик, наполненный болью. Так при авариях не кричат. Усмешка исчезла с лица. Выйдя на балкон и осмотревшись, понял, что сон был не сном, а суровой реальностью. Пятеро людей вытащили женщину из машины. Именно она врубилась в столб и разбудила меня. Повалив женщину на землю они стали... жрать? Разрывать на куски? Эти ребята с виду опасней, чем скелеты. Уровень и название отсюда не видно. Пару мгновений и женщина затихает. От нее отделяется едва заметный шар и вливается в одного из... уже не человека... монстра.

Зомби апокалипсис, ты ли это?

Шар не врал, и часть человечества превратится в монстров. Значит на улицах опасно. Пока непонятны масштабы бедствия. Какой процент превратился в монстров, какого они уровня, сколько появилось игроков. Осталась городская власть и если да, то как прореагирует на случившиеся.

Главный вопрос, что делать. Понятное дело, что сначала нужно узнать обстановку. Задача выжить приоритетная. Следом за ней идет прокачка и развитие. Если монстры убивают и получают опыт, то они тоже станут развиваться. К чему это приведет, и не получим ли мы через некоторое время супер сильных тварей, не понятно.

Что сделают люди, после того, как мир изменился? Зависит от того, сколько монстров появится на улицах. Если процент большой, то однозначно начнется паника. Выживут самые сообразительные. Инфраструктура перестанет работать... а значит нужно решить вопрос запасов. Еда, вода, топливо, что еще может мне пригодиться? Если процент монстров маленький, то думаю, порядок наведут. Но в любом случае первое время будет неразбериха.

Если в мир пришла Игра... то это слишком многое меняет. Я уже успел оценить, какое преимущество дают характеристики и навыки. А то, что мне теперь доступен огонь... Это сильно меняет расклад. Если появятся другие маги и супер герои, то это лишь добавит хаоса. Или анархии.

Пока неизвестна обстановка, гадать смысла нет. Мне и из окна видно, что не все в порядке. Машин нет. Людей нет. Это днем в оживленной части города, где обычно стоят пробки, рядом метро и постоянный поток людей.

По всей видимости, на работу можно не выходить... В такой ситуации остается только шутить, а то крыша поедет.

А что у нас с коммунальными услугами? Проверил, вода есть, свет тоже. На всякий случай набрал ванну воды и заполнил емкости, что были доступны. Интернета не было. Как и мобильной связи. А вот это плохо... Значит единственный источник информации то, что я вижу из окна. Выйти на улицу или слишком опасно?

Что там говорил наставник... Чтобы поднять уровень нужно убить равного или более сильного противника? А это правило распространяется на монстров? И ведь не спросишь у него, висит на шее в отключке.

Кстати, надо ему выделить процент манн, пусть заряжается. Закрыв глаза, увидел источник и клубы маны вокруг. Представил, как тонкая нить отходит от меня к кулону. Как не странно, но получилось с первого раза. Теперь одна десятая запаса утекает к нему. Пусть заряжается - он мне нужен.

Возвращаемся к монстрам. Если все после игры стали первого уровня, а я третий получил вроде за переход... то для меня сейчас опасности нет. Сколько понадобится времени, чтобы монстры разжирели? Зависит от количества. Значит, скорее всего, для меня сейчас безопасное время, а дальше станет только хуже. Плюс я не имею права упускать преимущество того, что я стал первым. Сомневаюсь, что много кто сможет в ближайшее время разжиться навыками, а это сильный аргумент. Нужно держать темп. Тогда шансы на выживание возрастут.

Что решаем... В независимости от ситуации надо обеспечить себя запасами. Это всегда пригодится. Дальше - разведка. Потом прокачка.

Жил я в высотном доме, который стоял квадратом. Во дворе у нас продуктовый магазин. Первым делом наведаюсь туда. Сомневаюсь, что сейчас там есть продавцы, но разбираться буду на месте. Если получится, то набиру продуктов. Дальше решу. Вокруг хватает торговых центров, если не тормозить, то вопрос запасов можно решить надолго вперед.

Но перед выходом нужно проверить новое умение и навык. Для этого вышел на балкон. Надеюсь, я не спалю дом - мелькнула шальная мысль.

Первым делом навык - как и с ускорением, при получении навыка появилось понимание, как его активировать. Для этого

нужно сосредоточиться и направить внимание, как бы собирая в руке сгусток огня. Вытягиваю руку вперед, представляю, и на ладони появляется... Ну, плевок он и есть плевок. Размер как от зажигалки - я расстроился. Как-то не тянет это на могучего мага. Но сам факт того, что могу вызывать огонь - неимоверно круто. Остальное вопрос прокачки.

Выставляю руку вперед и плевок улетает. Мда... пролетел он эпических три метра, после чего затух. Прислушался к ощущениям, на это ушла одна десятая маны. Это расстроило меня еще больше. Жечь налево и направо не получится. Что любопытно, огонь не обжигал меня.

Это требует проверки. Нашел зажигалку, чиркнул и поднес огонь к ладони. Жжет. Больно, но терпимо. Выдержал несколько секунд и убрал зажигалку. Ладонь была целой.

Видимо мне не причиняет вред только мой огонь. Любой другой вполне может нанести урон. У меня есть сопротивление, наверно с повышением уровня растет и защита от огня.

А как работает умение само по себе? Чиркнул зажигалкой и попробовал управлять пламенем. Огонек задергался. Интересно, а если... Направляю в него манну, мысленно усиливая пламя. Огонек вспыхивает и превращается в струю огня. Хорошо хоть от лица держал далеко. А вот это уже круто. Открывает простор для действий.

А если усилить навык? Наставник говорил, что это возможно. Вызываю плевок и распаляю, вливая остатки маны. Огонек разгорелся до теннисного шара. Кидаю с балкона, и он по прямой пролетает метров семь. А вот это уже результат.

Сажусь восстанавливать ману и обдумывать получившееся. Придется тестировать, смогу ли я таким усиленным плевком убить монстра. Надеюсь, мне не придется убивать других игроков, хотя в это не верится. Если начнется анархия, то сомневаюсь, что вокруг воцарится доброта.

Еще несколько раз проделываю трюк с накачкой плевка, отрабатывая скорость и меткость. Если на меня нападут, каждая секунда на вес золота.

За то время, что я экспериментировал, так никто и не приехал к убитой женщине. Ни милиция, ни скорая, никто. Видел, как пару раз машины все же проезжали, но даже не останавливались рядом. Значит в городе не так хорошо, как хотелось бы.

Ладно, тянуть смысла нет. До вечера нужно запастись продуктами, а там решу, что делать. Не откладывая, собрался. Топор взял с собой - серьезный аргумент в любом споре. Но если встречу людей, то они не отнесутся адекватно к человеку с

холодным оружием. Поэтому надел плащ, чтобы спрятать. Так хотя бы не сразу видно. Правда, пришлось повозиться, чтобы приделать и было удобно выхватывать, но чего только не сделаешь ради собственной безопасности.

На этой мысли вышел из дома.

Глава 5. Вылазка

Выйдя из дома, осмотрелся. Никого. Обычно в это время хватало народу, но сейчас пусто. Настораживает. Нет ощущения отсутствия жизни вокруг. Как будто люди побросали дела и спрятались. Чувство, что опасность затаилась и смотрит на меня отовсюду. Из окон и каждого угла.

Встряхнувшись, сбросил наваждение. Цель - магазин и разведка. Чтобы попасть в него нужно пересечь двор. Оглядываясь, направился туда. Было видно, что дверь открыта. Значит, не придется вламываться, если там никого нет.

Когда подошел на несколько метров, оттуда показался силуэт, который не спеша вышел наружу. По движениям видно, что не человек. Уже не человек. Я замер, а огонь в руке сформировался сам собой - пришло время испытать его в деле.

Существо окончательно вышло наружу. Раньше это была продавщица. Обычная тетка, которых хватало в круглосуточных магазинах. Движения дерганные, на лице следы крови. Над ней висела надпись:

Упырь. Уровень 2.

Судя по уровню и крови, она успела убить, а может и съесть - слово упырь в описание намекало на это. Уставившись на меня, напряглась, как хищный зверь, готовый к прыжку. Я тоже напрягся, вливая ману в шар огня - не хотелось рисковать.

Я дрогнул, чуть не рассмеявшись, когда понял, что мы как на диком западе. Именно в этот момент она прыгнула, а я выстрелил огнем. На полпути они столкнулись, и ее отбросило назад, впечатывая в стену. Этого времени хватило, чтобы достать топор и поставить точку в споре.

Вы видели теток из продуктового, которые прыгают с места на несколько метров вперед? Я тоже раньше не видел. Значит люди, превращаясь в монстров, становятся сильнее. И опаснее.

Осмотрел тело. У нее были чуть удлиненные когти - ими она хотела вцепиться в меня. Убедившись, что точно мертва, раздвинул ей зубы топором. Передние клыки увеличены. Вот так вот, обычная женщина превратилась в опасного хищника. А что будет дальше, когда они наберут уровни?

От убитого привычно отделился шар Силы и влился в меня. Ни уровня, ни характеристик. Видно, как и говорил наставник, нужно убивать тех, кто сильнее - слабые бесполезны.

Шар при полной накачке показал себя не плохо. Если не учитывать, что попал в противника в пять раз меньшего уровня, чем я. Ну ничего, будет и на моей улице праздник. Ага, в

виде мощных фаерболов. Захотелось расхохотаться зловещим смехом, но не стал. Видимо организм через шуточки сбрасывает напряжение - не самый плохой вариант.

Сожалений по поводу того, что я убил, не было. Было понимание, что настали не те времена, когда можно позволить излишнюю сентиментальность. Я не был жестоким и кровожадным, и будь передо мной живой человек, возможно, реагировал бы по-другому. Но это монстр. Поэтому долой эмоции. Мир изменился. Чувствую, мне еще предстоит много сражений, если хочу выжить.

Решив для себя, таким образом, вопрос морали, и восстановив ману, я огляделся вокруг. Никто не появился. Пора сделать то, зачем пришел - ограбить магазин.

Заходил медленно, прислушиваясь к каждого шороху. Сразу увидел тело, лежащие в проходе. А вот и жертва упырицы. Подошел, потыкал топором, вроде окончательно мертвое. Отрубить голову или это перебор? Представив картину, как за спиной встает мертвец, а потом набрасывается... на всякий случай пару раз ударил в основание шеи. Не самая приятная процедура, но эмоции удалось удержать под контролем. Не время для сантиментов.

Вот будет весело, если я накрутил себя и в мире все нормально. Приедет полиция, начнет разбираться, а меня посадят за убийство. Но как-то не верилось в этот вариант. Даже если порядок восстановят, то это произойдет не сразу.

Убедившись, что в магазине никого нет, набрал пакетов и стал собирать запасы. Первым делом крупы и консервы. Не удержался, и набрал туалетной бумаги и презервативов. Ну а что, если производства и логистика встанут, то это станет дефицитом.

Магазин маленький, вместо склада кладовка. Чтобы выгрести, что нужно, много времени не понадобилось. В итоге набралось десять больших пакетов. На пару месяцев хватит - уже хорошо.

Что приятно, с возросшей силой было легче. Если раньше я бы не поднял, то сейчас, хоть и со скрипом, мог нести. Вышел во двор и пошел к подъезду.

А дальше из-за угла выскочила бегущая девушка. Первый уровень. Она явно была напуганной, но зато живой. Следом за ней выскочили три типа. А вот эти ребята мертвые. Вмешаться?

В этот момент произошло несколько вещей. Девушка увидела меня с кучей пакетов в руках. Удивившись, бросилась в мою сторону и споткнулась, полетев вперед. Троица, видя это, сделала рывок вперед и ускорилась.

Я понял, что если не вмешаюсь, то потеряю первого живого

человека, которого встретил после того, как вернулся в свой мир. А это информация. Не подумайте, что я такой бессердечный, девушку тоже жалко.

Монстры - один третьего уровня и два второго. Вместо упыря, висела надпись, что это мертвец. Значит, монстры бывают разного вида? От чего это зависит?

Тем времен формирую шар, вкачиваю ману и бросаю в самого шустрого. Достаю топор и бросаюсь вперед. Шар врубается в первого противника, откидывая назад - это сбивает с бега оставшихся. Подбегаю, включаю ускорение, и мир привычно замедляется. Потребовалось пять ударов, чтобы окончательно добить. Тому, что прилетел шар, хватило одного.

Сгустки отделись, и вошли в меня, но снова ничего не дали. Видимо без бонуса на опыт качаться сложнее. Схватка произошла быстро, девушка даже не успела подняться на ноги. Подняв голову, она увидела только пакеты. Как я переместился к ней за спину, чтобы не подпустить монстров, по всей видимости, для нее осталось незамеченным. Только так я могу объяснить, почему она попыталась вскочить, но снова упала.

- Эй, ты в порядке? - крикнул я.

Она дернулась и обернулась. Ошалевший взгляд был мне наградой. Не думая, скопировал и посмотрел на нее с таким же выражением. Тут она увидела у меня в руках топор, вздрогнула и стала отползать. Заметив мертвых преследователей, она замерла.

По лицу отчетливо читалась критическая ошибка и что требуется перезагрузка.

- Ау, я к тебе обращаюсь, с тобой все в порядке? Не ранена? - нужно приводить ее в чувство, а то еще кто-нибудь прибежит.

- Д-да, - проблеяло это создание.

- Что да? - давай милая, выходи из ступора. Тупить совсем не время.

- В порядке. Не ранена. Только руки отбила, когда падала. - отчиталась она.

- Хорошо. Руки не страшно, пройдут, - кстати, надо раздобыть лекарства, а то неизвестно как с лечением будет.

- А как ты их убил? - правильные вопросы задает.

- Молча. - но это не значит, что я на них отвечу. Информация - сила.

- Ясно. - вот и поговорили.

- Ты в курсе, что произошло с миром? - решил все же завязать диалог.

- Не знаю. Я была дома. Потом через меня прошла волна и я отключилась. Через сутки очнулась. У тебя тоже было сообщение, что стал игроком? - испуганно спросила она.

- Да.

- Славу богу. А то я думала, что спятила. Сначала сообщения, потом вышла на улицу, вокруг пусто. Отошла от дома, а там эти жрали кого-то. Я испугалась. Они меня заметили и кинулись догонять. Чем закончилась погоня ты видел. Ты знаешь, что за чертовщина происходит вокруг? - выговорившись, она успокоилась и чуть осмелела.

- Ничего хорошего, - помедлив, решил ввести ее в курс дела, - в мир пришла Игра. Часть людей стала игроками, часть монстрами, как те, что гнались за тобой. Ты должна была видеть у себя уровень и характеристики. Чтобы поднять уровень, нужно убить равного или более сильного противника, тогда его сила перейдет к тебе.

- Но я не хочу никого убивать... - она была растеряна.

Я медленно подошел к ней и заглянул в глаза.

- Послушай, мир изменился. Хочешь ты этого или нет, но это произошло. Либо приспособишься и примешь правила, либо умрешь. Выбор за тобой. Лучший совет, который у меня есть для тебя - соберись и стань сильной. Тебе далеко до дома?

- Нет, здесь рядом мой подъезд.

- Хорошо, тогда удачи тебе.

Я кивнул и отвернулся. Вернулся к пакетам, где кинул их, подобрал и отправился домой. Я сказал правду. Мир изменился. Либо приспособлюсь к нему, либо умру. С этими мыслями я стал подниматься домой.

Глава 6. Планы

Вернувшись домой, разложил продукты и задумался, как быть дальше. По всей видимости, ситуация будет ухудшаться.

Обратил внимание, что монстры были шустрее и опаснее, чем скелеты более высокого уровня в том мире. Знать бы от чего это зависит... Скелеты выглядели жалко - может причина в том, что тот мир давно умер, а это остатки былого величия. А наши монстры свежие, энергичные, полны энтузиазма. Прям гордость берет. Хм, во мне походу стал просыпаться черный юмор.

Как показала битва, даже несколько противником мне по зубам. Что будет дальше - неизвестно. Но очевидно, что медлить нельзя. Значит список задач следующий:

Добыть еще запасов. Еда, вода, топливо, генератор - что пригодится на случай самого плохого развития событий. Хотя в этом случае уже ничего не поможет. Поэтому будем оптимистами.

Следующие в списке - разведка и прокачка. Здесь понятно, чтобы выжить, нужна информация и сила.

Наставник говорил, что могут быть вторжения - как к этому подготовиться? Поднять мега высокий уровень и навалять пришлым? Сомнительно. Кстати, а здесь есть максимальный уровень? Шар упоминал, что существуют боги. Интересно, если убить такого, я стану богом?

Фантазии ушли слишком далеко, и я одернул себя. Мечтать потом, сначала выживание.

Чтобы дать отпор пришлым логичнее объединить людей вокруг себя. Или слить информацию сильным группировкам, переложив ответственность на чужие плечи. Идти в подчинение к кому-то я категорически не хотел. Не мое. Создать команду? Или нечто большее? А потяну? В любом случае, сейчас нет очереди из добровольцев, которые хотели бы присоединиться ко мне. Поэтому оставлю идею на потом. Пока есть, чем заняться. Думаю, к сильному игроку люди гораздо охотнее пойдут, чем к слабому. Вот еще мотивация прокачиваться.

До вечера сделал еще несколько ходок. С внешней стороны дома был второй продуктовый - наведался туда. Этот закрыт. Но с помощью плевка пробить дверь труда не составило. Я возвращался туда три раза. Но так никто не приехал меня арестовывать за грабеж. Никто даже не возмущался. Собственно, я больше никого и не встретил. Ни монстров, ни людей. Город словно вымер и это пугало.

Я снимал двухкомнатную квартиру. Одна из комнат превратилась в склад нескоро портящихся продуктов, воды

и мелочовки. Пока провизию запасать больше не буду. Приоритет: оружие, топливо, медикаменты, информация.

Перед сном вышел на балкон. В нескольких местах поднимался дым - горели дома. Значит, там кто-то есть, и это хоть немного обнадеживало.

Задача на завтра - активный кач. Проверим, можно ли поднять навыки и характеристики убивая монстров слабее себя. Далеко от дома отходить не буду - зачищу территорию вокруг. Чем здесь безопасней, тем мне лучше.

Еще некоторое время постояв, отправился спать. Завтра предстоял трудный день.

Глава 7. Старший

Утро начинается не с кофе. Проснулся, умылся, позавтракал. Вышел на балкон и привычно осмотрелся. В сравнение со вчерашним днем, изменения были. На улицах появились мертвецы. Словно я попал в глупый фильм о зомби. Насчитал пятнадцать штук. Приличное количество. Уровня с такого расстояния не видно. Ну что же... Будет, кого убивать.

Задумался, а не превращаюсь ли я в маньяка - вот уже планирую убийство ни в чем неповинных мертвецов.

Время - Сила, а не деньги, - подумал я и начал собираться. Оделся, взял уже родной топор и отправился на улицу.

На улице меня ждал сюрприз. Неприятный. Встретил недавнюю знакомую - девушку, что спас. Она была мертва, третьего уровня и бродила во дворе. Значит, после смерти есть шансы стать монстром, и никакого воскрешения нет. Печально. Ладно, это ничего не меняет. Просто нужно не умирать.

Стал приближаться к девушке, она заметила и побрела в мою сторону. Разгоняю плевок, бросок и добивающий топором. Прости. Мне жать тебя, но я ничего не могу с этим поделать.

От нее отделился сгусток и вошел в меня. Снова никаких повышений. Мда... никто не обещал, что будет легко. Скорее наоборот.

Принялся за истребление монстров, что попадались на глаза. Были только мертвецы, других видов не встретил. Максимальный уровень, который видел - пятый. На десятом фраге дали, наконец-то, уровень к плевку. Он стал чуть ярче и больнее бить.

Я научился рассчитывать, сколько влить маны, чтобы сбить монстра и добить топором. Если быть аккуратным, то почти никакого риска. Так я превратился в конвейер, стремясь к точности и эффективности.

Еще через два трупа повысился интеллект. А вот про него я забыл. Два очка характеристик свободны - поднял интеллект до трех. Не почувствовал, что стал умнее, но следующий монстр показал, что урон немного вырос. Значит, интеллект влияет на него. Что предсказуемо.

За следующие несколько часов я поднял плевок, интеллект и дух на +1. За полдня беспрерывных убийств - много или мало? Никого выше седьмого уровня не встретил - именно на их убийство выпадало повышение характеристик и навыка.

Под вечер заметил странность, мертвецы тянулись в определенное место. На небе тучи, солнца не видно - привычная погода для города. Поэтому оставаться незаметным было просто. Скрытность помогала. Интересно, когда появятся монстры, которые смогут видеть незаметных, как я? Надеюсь, не скоро.

Мертвецы тянулись в один двор, что был далеко от моего дома. Но я решил проверить. Чем ближе подбирался, тем больше мертвецов становилось. Удалось незаметно проникнуть и залезть на козырек подъезда. Оттуда видно, что происходит и от увиденного я выпал в осадок.

Мертвецы... эээ... сражались?

Представьте картину, где стоит толпа мертвецов, человек в сорок. Седьмого-восьмого уровня, только трое выделялись среди остальных. Главный был массивным, настоящий гигант. Над головой висело:

Старший мертвец. Уровень 13.

Заостренное лицо, вытянутые руки, рост под два метра. Даже отсюда чувствовалось, что этот гораздо опаснее, чем остальные. Рядом с ним стояли два мертвеца десятого уровня. Они тоже выделялись на фоне остальных, но не дотягивали до старшего. Свита?

Знаете, что меня напугало? Он ими руководил. Всей толпой. Точнее следил за порядком. Выбирал двух мертвецов, и они сражались. Сила проигравшего отходила победителю, и он получал уровень.

Они, мать его, качаются! Целенаправленно! Значит, у них есть разум! Предыдущие противники не были особо опасны, потому что действовали, как дикие звери. А это уже организованная толпа. Что делает их на порядок более грозными противниками. И это через несколько дней после начала Игры...

На меня накатили отчаянье и безнадежность... Если так пойдет, то человечество обречено. Я еще не встретил ни одного игрока, зато монстров вокруг хватало.

Обреченность накатывала на меня, а тем временем сражения продолжались.

Так. Отставить панику. Загоняю отчаяние глубоко внутрь, собираю в комок и выжигаю. С такими мыслями проще покончить с собой. Поэтому отставить. Еще повоюем. Если мертвецы представляют угрозу, значит, убью. Цель - старший. Он заправляет всем. Не станет его, они превратятся в толпу. Тогда смогу с ними справиться поодиночке.

Но как его убить?

Излюбленной тактикой бей и беги? Перебить толпу шансов точно нет. Но всю и не надо. Сразу, по крайней мере. Чтобы зайти

за спину старшему мне потребовалось двадцать минут. Где ползком, где короткими перебежками, я отрабатывал роль диверсанта.

Бои проходили в центре двора. Рядом стояло маленькое здание, высотой метра три. Мне удалось залезть с другой стороны незамеченным. Цель стояла как раз рядом с краем, спиной к стене и руководила процессом.

Так, и что дальше, гений? Ставлю на топор и ускорение. Если не успею убить, то дам деру. Придется прорываться, поэтому огонь лучше оставить про запас. Я чувствовал исходящую силу от старшего. Это внушало опасения. Отказаться и свалить, пока возможно? Заманчиво. Но что дальше, когда таких станет много? Либо я научусь убивать сильных противником, либо умру - это очевидно. Поэтому не дрейф.

Я воин. Я сила. Отныне это станет моей мантрой перед боем. Немного пафоса для психологической разрядки не помешает - мелькнула ехидная мысль. Пора начинать.

Подползаю к краю и жду подходящего момента. Старший пока не позволил никому подняться выше девятого уровня. Только своей свите. Разделяй и властвуй, значит? Интересно, это у них на уровне инстинктов или следствие разума. Второе опаснее.

Когда начинается очередное сражение, интуиция подсказывает, что пора. Эмоции и сомнения уходят. Прыгаю на голову - надо для таких целей раздобыть нож, а то с топором неудобно. А лучше ствол - мелькнула мысль. Столкновение было жестким. Как будто врубился в стену. Но удалось повалить старшего вперед. Ускорение. Мир замедляется. Взмах. Удар. Удар. Он пытается встать. Удар. Удар. Удар. Сдохни, тварь! Удар! За секунду до выхода из ускорения его руки подкашиваются, и он падает. Убил. Радоваться потом, сейчас деру.

На последней секунде, пока никто не понял, что произошло, вливаю три четвертых запаса маны в плевок и швыряю впереди стоящую толпу. От старшего отделяется сгусток и вливается в меня. Отмахиваюсь от сообщений, потом разберусь. Ускорение заканчивается. Замахиваюсь и бью по голове стоящего слева из свиты. Странно, но пробиваю голову, и он падает. А теперь бегом!

Плевок влетает под ноги толпе и разбрасывает преграждающих мне путь. Вы играли в салочки? А теперь представьте, что вместо милых и дружелюбных детей, милые и дружелюбные мертвецы, до которых доходит, что произошло и они бросаются за вами. Шучу. Они не милые, а мерзкие.

На меня налетает первый, и я пропускаю удар в плечо.

Заносит в сторону, но удается удержать равновесие. В крови бурлит адреналин, боли не чувствую. Бегом, бегом! Вырываюсь из толпы и мчусь в арку. Там стоит одинокий мертвец, который радостно прыгает навстречу. Ну уж нет, дружок. Лови мячик. Огненный. Надо же, поймал. Добиваю точным ударом упавшего мертвеца. Чувствую, как в меня входят два сгустка. Один из свиты умер? Прекрасно. Выбегаю из арки и сворачиваю в сторону.

Мертвецы оказались шустрые и злые. Полчаса забегов потребовалось, чтобы смыться. Никак не хотели разделяться и бежали толпой. Часть отделялась, но по пути встречались новые, которые вливались к общему веселью. По мере зарядки маны, кидал в толку огненные плевки на максимуме. Это весело, скажу я вам. Как боулинг, огненно-смертельный только. В итоге убил несколько и ушел, перепрыгнув через забор.

Наступила ночь, и я поспешил вернуться домой. Подвести итоги, привести себя в порядок и отдохнуть. А то весь день в таком режиме... Жизнь меня не готовила к этому. В прошлом я вел умеренно активный образ жизни, да и к стрессу привычный. Но такое... к такому нельзя быть готовым. Придется приспосабливаться.

Добравшись домой, принял душ и поел. Посмотрим, чего удалось добиться.

Получил 13 уровень - это успех. 9 свободных характеристик и 12 навыков ждали, когда же я их распределю.

Ускорение получило +1, став 5 уровня.

За весь бой получил +3 интеллекта, духа, выносливости и силы. Нормально так прилетело. Вот что значит бой с полной выкладкой и кучей Силы.

Плевок получил аж +2 уровня. Видимо прокачивать его на толпе - идея хорошая. Чертовски приятно.

Закинул три очка в интеллект и довел до 10. Получил умника 1 уровня и +1 к характеристике. А бонус за первого в мире не дали, значит есть и другие успешные игроки - это радуется и печалит одновременно.

Что важнее: сила, ловкость или дух? Я мог их качнуть до 20 и получить бонус. Но что выбрать? Хочу быть магом - детская мечта дает о себе знать. Как я убедился, это может быть эффективно и опасно. Так что закидываю 5 очков в дух.

Поздравляем, получено достижение "Духовный" 2 уровня. +2 к духу.

Поздравляем, вы первый, кто получил достижение. Награда: запас маны удваивается.

А вот это очень приятно и вкусно. Теперь я стал гораздо опаснее. Потому что от количества маны зависело, сколько я

смогу влить в плевок. Надо будет проверить завтра мощь огня на толпе - мелькнула зловещая мысль.

Сейчас характеристики выглядели так:

Уровень 13
Сила: +18
Ловкость: +16
Выносливость: +6
Интеллект: +11
Интуиция: +1

Дух: 22
Скрытность: 2
Ускорение: 5
Взгляд: 1
Огненный плевок: 5
Свободных характеристик: 1
Навыков: 12

Глава 8. Гроза

Следующий день начался штатно. С утра отправился в ближайший гипермаркет пополнять запасы. Дом и так уже превратился в склад, но лучше потеснюсь, чем останусь без запасов.

Никто выше седьмого уровня не встретился - теперь для меня это на пол плевка. Как звучит... Постепенно превращаюсь в боевого мага. В самом гипермаркете валялись трупы, и обосновался выводок упырей. Но тут пришел героический я и всех сжег. Бой был скоротечным и... скучным. После вчерашнего забега так точно.

Помимо еды нашел отдел для активного туризма, где сменил обувь и подобрал нож. Топор не всегда удобен, а так больше шансов выжить. Судя по следам, здесь уже были люди, которые выносили продукты, но походу упыри отпугнули желающих. Что радует - раз грабят, значит есть кому, а значит в округе остались выжившие.

Здесь была маленькая аптека, но я не разбирался в лекарствах, поэтому тупо выгреб все - в хозяйстве пригодится.

Когда делал второй заход, небо заволокло тучами. Тяжелыми, мрачными, зловещими. Пошел дождь, который перерос в ливень. В итоге пришлось бежать с тележками и материться на чертову погоду.

В итоге остаток дня провел дома, потому что гроза разбушевалась не на шутку. Не скажу точно, но это не нормальная погода. Я такого еще не видел. Неистово бушевал ливень, били молнии. Дождь был озлобленным. Сила, что пришла в мир, повлияла на погоду? Надеюсь, катаклизмы не начнутся.

Блин, я идиот. Столько думать, есть ли вокруг люди и не проверить соседей. Сказались привычки из прошлой жизни - я не особо стремился к общению. Вооружившись, пошел проверять.

На лестничной площадке было пять квартир. Одна моя. Обошел остальные и позвонил - никто не ответил. Даже звуков не было. На всякий случай покричал, что сосед, намерения благие, хочу знать, если ли кто живой. Но никто так и не ответил. Здесь передо мною встал выбор. Либо забить и уйти, либо вламываться и проверять. Квартиры точно были заселенными. Сила ворвалась в мир ночью, а значит, застала людей в кроватях. Сомневаюсь, что соседи массово уехали. Значит, либо не хотят открывать, что логично - непонятно, чего ждать от меня. Я бы тоже не факт, что открыл. Либо в квартирах меня поджидают монстры.

При мысли, что дом заполнен тварями, а я тут живу - стало жутко. Неприятное ощущение. Но зато объясняет, почему я чувствовал исходящую отовсюду легкую опасность.

Оставить потенциальный источник проблем или зачистить? Жить рядом с монстрами... не, ну нафиг. Так что врываемся и проверяем. Если вернутся соседи, то извинюсь. Грабить я не собирался, но двери испортить придется. На всякий случай вслух предупредил, что и зачем собираюсь делать. В ответ тишина.

Ладно, раз не отвечают, то считаю остальные квартиры вражеской территорией. А что с ней нужно делать? Правильно, зачищать и уничтожать потенциальную опасность. Главное, не сжечь дом, поэтому постараюсь орудовать топором. Хотя он не удобен в замкнутом пространстве, значит основная надежда на нож. Стремно кидаться с ним на монстров...

У меня возникла мысль. А смогу потушить пожар? Я ведь владею огнем и управляю им. Это требует проверки. Вернулся в квартиру и поджег листок бумаги. Сконцентрировавшись на огне, представил, как он затухает. С третей попытки получилось затушишь. Или это сам затух? Поджег еще несколько листков и потренировался. Работает. Отлично, значит в случае пожара - затушу.

Как открыть дверь, вот в чем вопрос. Рубить топором показалось нецелесообразно. К тому же, двери металлические. Маг я или не маг? Буду жечь.

Наставник говорил, что можно усиливать любые параметры у навыка. Задача - создать максимальную температуру. Формирую плевок - сейчас при исходном значении он был уже чуть больше огонька от зажигалки. Раскаляю. Руке было жарко, но родной огонь не обжигал - это радует. Направляю плевок в сторону замка. Идея проста - прожечь замок, и дверь откроется. Постепенно вливаю ману и сжимаю плевок до минимальной точки. Замок медленно плавится. На всякий случай отодвинулся лицом, чтобы не задело, если брызнет что.

Слив ману, проделал раскаленную брешь в районе замка. Чтобы не ждать, пока остынет - сходил за водой и ливанул на края. Подергал за ручку - нифига, дверь не открылась. Наверно, я поступил не особо умно. Тогда придется жечь петли. Вот весело соседям будет, если вернутся.

Повторил трюк с плевком. Ко второй петле наловчился срезать аккуратно. Смотрите, превращаюсь в автоген. Захочу устроиться работать на завод, с такими навыками проблем не будет - мелькнула ироничная мысль.

Подождал, пока дверь остынет. По-хорошему отпадать не захотела, пришлось отламывать. Благо силушки в последнее

время прибавилось.

В квартире было ожидаемо темно и... воняло. Кто-то явно сдох. Надеюсь, он не бросится на меня. От входа было видно, что комнат три. Значит жило несколько человеку. Плохо. Ударила молния и осветила комнаты - никого не видно.

Если честно, то страшно. В стиле типичных фильмов ужасов. Исчезнувшие люди, пустой дом, гроза - главный герой прется туда, куда явно идти не нужно. Классика.

Чувствую, в средней комнате опасность. Интуиция работает? Ощущалось это как легкое покалывание. Если не прислушиваться - не услышишь.

Рисковать не стал. Кинул слабый плевок в середину комнаты, чтобы ничего не спалить, но осветить. Лучше бы я сюда не лез, - мелькнула мысль, когда я увидел, кого скрывает темнота.

Паук-мертвец. Уровень 6.

Эта хрень когда-то была человеком. Сейчас руки и ноги превратились в... конечности? Представьте обычного паука, которого сделали из тела человека насколько хватило материала. Четыре равных конечности, круглое туловище и человеческая голова с провалами вместо глаз. Я чуть не посидел, когда увидел. Но вместо этого швырнул максимальный плевок, сжигая тварь к чертям. Ну нахер к такой подходить. Чтоб его, и ЭТО было рядом с моей квартирой. А если бы через окно залезло, когда я сплю?

Убедившись, что тварь точно сдохла и новых не появится, проверил оставшуюся квартиру. Огню разгореться не дал, смог легко затушить. Да здравствуем умение огня! В логове твари оказались остатки людей. Видимо, здесь когда-то жила семья. Жуткая участь. Стать монстром, а потом убить родных. Даже врагу такого не пожелаешь. На всякий случай сжег останки. Не хватало мне, чтобы здесь трупами воняло на весь подъезд. Плюс вопрос гигиены и болезней никто не отменял.

Здесь опасней, чем я думал. Нужно зачистить этаж, а лучше весь дом. Проблема в том, что он большой. Десять подъездов, на этаже по пять квартир, двадцать четыре этажа в высоту. Представляете масштаб проблемы? Тысяча двести квартир. Это я жил один, а обычно люди селились семьями. Потенциально пару тысяч человек... Да я упарюсь зачищать. Захотелось сесть и не шевелиться... Груз проблем навалился и придавил. Непонятные перспективы, постоянный стресс, сражения и страх. Я ведь не железный... Но и не нежная барышня, чтобы ныть - залепил себе пощечину. Потом поноешь, когда жизнь наладится. Сейчас у тебя нет права на это, тряпка. Встал и пошел проверять остальные квартиры.

Накрутка помогла, и решимость вернулась. Пора двигаться

дальше. В итоге за пару часов добил оставшиеся три квартиры. Новых монстров не было, но четверку мертвецов пришлось убить. Все малого уровня, поэтому ничего в награду не дали. Ну и ладно, зато спать спокойнее. Не надо беспокоиться, что нарвусь у себя на этаже.

Принял душ, поужинал и завалился спать. Мысли, сколько тварей вокруг меня напрягала. Но в итоге усталость сморила, и я уснул под шум дождя.

Глава 9. Дрессировщик

Шел шестой день после того, как мир изменился. С ним изменился и я. Смотря на себя в зеркало, видел незаметные, но многочисленные изменения. Взгляд стал спокойнее и острее - потяжелел. Черты лица немного заострились, а тело стало более... жестким. Это следствие внутренних изменений или характеристики влияют?

Монстры тоже менялись. Вопрос в том, как далеко зайдут изменения со мной.

Дождь кончился, что радовало. Сегодня решил устроить плотный кач. Не хочу чистить дом, потом как-нибудь. Пока хорошая погода, лучше на улице. Вопрос с дефицитом тварей подходящего уровня попробую решить количеством. Наставник говорил, чтобы поднять уровень, нужно сразу впитать много Силы. Вот и посмотрим, что получится.

План простой - бегаю и собираю толпу. Потом бью по ним максимальным плевком. Убежать проблем не составит, как показала практика. Мысленно себя похвалил, что в прошлой жизни занимался спортом. Был бы слабаком, уже умер.

Вышел сразу после рассвета. Время - опыт, навыки и характеристики. Спать буду потом, в безоблачной старости. Вблизи дома подходящего количества не нашел. Пары встреченных мертвецов мало.

В итоге пришлось обходить дворы и собирать одиночек. На сбор группы в сорок тел ушло около часа. Мои новые друзья были седьмого-восьмого уровня, редко мелькали девятые. Ловкость выручала, иначе бы догнали. Стал бегать кругами, загоняя в единую кучу, а то растянулись твари. Все же они тупые... И слава всем богам, что тупые. А то жить резко станет сложнее.

Подгадываю подходящий момент, вливаю половину маны в плевок и швыряю в толпу. Страйк! Первый ряд разносит, остальные спотыкаются об них, образуется куча мала из горящих и разорванных тел. А это весело, - подумал злорадно. Вливаю остатки маны и добиваю основную массу. Всех убить не получилось, поэтому выхватываю топор и начинаю играть в игру, кто не спрятался, я не виноват.

Быстро закончил. От тел поднялись сгустки силы и потянулись в меня. Ааа... Сука... Это больно! Тело скрутило, и я упал прямо в горящее и кровавое месиво из останков. Это что, наказания за такие убийства? Аррр... как же я вас всех ненавижу! Тело продолжала бить судорога. На такой случай не помешало бы заклинание исцеления, - подумал я, стиснув зубы.

А тем временем выскакивали таблички.

Интеллект +2. Огненные плевок +1.

И это все? Никакого уровня? Уроды. Настроение упало в ноль. Через пару минут смог встать и оглядеться. Если так пойдет каждый раз, то ну его нахрен.

Вдруг из далека послышался вой. Погодите, какой вой? А не, это лай. Какой к черту лай? Мои приключения продолжаются? Оглядываюсь по сторонам и вижу свору собак, голов в семь. А с ними здоровая тварь, у которой вместо рук настоящие щупальца! Охренеть. Присмотрелся к собачкам, те не лучше. Видно, что мертвые. И злые. Заметили меня и движутся в мою сторону. Но собаки вперед не бежали, кружа вокруг монстра. Это что за безумный собачник?

Они быстро приближались, и скоро увидел надпись:

Мертвец-дрессировщик. Уровень 15.

А вот и мой новый уровень, - подумал я.

Собаки же были обычными. Ну да, собаки мертвецы, что не обычного? Седьмой-девятый уровень. Какая прелесть. Сколько же они тварей покрошили?

Мана восстановилась только на треть. Формирую шар и кидаю в грудь главному. Десяток метров для меня теперь не вопрос. Шар ударил точно в грудь - тварь заревела. Но повреждений заметных не было! Опалил ему грудь и все. Что, дружище, как мелочь толпами гонять, так ты крут, а пришел кто по круче, так все? В этот момент дрессировщик взмахнул одной лапой и ударил щупальцами по собакам... или правильнее хлыстами? Те заорали, потом зарычали и бросились ко мне. Вот засада.

Не думая, бросился от них. Сейчас главное время, пока восстанавливается мана. Бегу со всех ног, но чувствую, что песики догоняют. Семь шавок против одного меня хорошего. Бегу к ближайшей машине и перепрыгиваю через нее. Это хоть как-то задержит тварей. Вперед вырвался лидер своры девятого уровня. Он бросается на меня, замахиваюсь топором, удар и его тело отлетает в сторону. С ловкостью возросла координация, поэтому такой трюк оказалось не сложно проделать.

Остальные догоняют. Впереди теперь четверка восьмых уровней. Еще двое седьмых мешкают и отстают - отлично. Собаки обходят с двух сторон - первая, оскалив пасть, бросается. Включаю ускорение. Шесть секунд, три удара, три трупа.

Четвертую добиваю уже выходя из ускорения. Чувствую усталость, бой дается не так легко, как бы мне хотелось. Осталось два пса, которые начинают кружить вокруг меня. Маны хватит разве что напугать, ускорение откатывается пятнадцать минут... Фиговый расклад. Даже учитывая, что я на шесть уровней выше это ничего не меняет. Если пропущу ранение это может означать смерть. Неизвестно, не будет ли укус ядовит, а медиков или навыков исцеления пока не встречал. Сомневаюсь, что скорая приедет спасать, в случае чего.

Размышления проносятся к голове, это не мешает анализировать бой. Понимаю, что промедление чревато, потому что дрессировщик уже на подходе. Сближаюсь с первой шавкой, рубя топором. Эта уже не побегает... а вторая бросается на спину, тварь! Острые когти впиваются в меня... Это конец? Нет уж! Ярость наполняет, отпускаю топор, хватаю пса за загривок, перебрасываю через себя, как следует приложив об землю. Хватаюсь руками за морду, напряжение мышц... и разрываю пасть на две части. Меня обливает кровищей. Нет времени на сантименты, хватаю топор и ухожу сторону, отскакивая от того места, куда бьют хлысты. Успел... Еще бы немного и все. Сегодня я разминулся со смертью, но бой еще не закончен.

Ярость требует выхода, но сдерживаю животное желание броситься и разорвать врага. Опасно. Загоняю эмоции вглубь. От собак отделяются сгустки силы и вливаются в меня. Это придает сил и... освежает - интересный эффект. Спасибо за него, помогло прийти в себя. Критичность мышления вернулась, и я стал медленно отступать, держа дистанцию с дрессировщиком.

Эта тварь схватила ближайшую собаку хлыстами-щупальцами и швырнула в меня! Нихрена себе! Кувырок, ухожу в сторону. А ты опасен, мой будущий уровень. Ну ничего, дожму тебя. Только вот сначала восстановится мана и откатится ускорение.

Следующие пятнадцать минут мы играли в салочки. Сначала он швырнул в меня всех собак - но безрезультатно. Я не выдержал, и швырнул одну обратно. Но даже не докинул, поэтому забил на эту идею. В итоге он ее поднял и снова кинул в меня.

Вы только представьте эту картину... У меня вырвался нервный смешок.

Когда собаки закончились, он стал гоняться за мной. Но явно был раскачен во что угодно, кроме ловкости, потому что был медленным и неуклюжим. На фоне меня, понятное дело. А так скорость как у обычного человека. Но моя ловкость помогала мне держать дистанцию и уворачиваться.

Сейчас он держал одну собаку и пытался приблизиться ко мне. Видно ждет подходящего момента. Этим он хочет меня

оглушить и выe... сожрать? Боюсь, мой друг, тебя ждет разочарование.

Дождавшись отката и восстановления маны, стал ждать подходящего момента. Если кину сейчас плевок, то он прикроется собакой, скорее всего. А я не хочу терять ману. Поэтому надо подставиться, чтобы он избавился от снаряда.

Замираю... Ждем... Ждем... ну же, давай! Он делает замах - я делаю кувырок в сторону. Эта тварь кинула с упреждением! Попал! Я тебя снова ненавижу!

Если в вас когда-нибудь прилетал снаряд из дохлой собаки во время кувырка, то вы поймете, что я почувствовал. Удар был силен, и меня, закрутив, отбросило назад. А этот гад только этого и ждал, бросившись ко мне. Вдохнуть не получалось, появилась паника... Отставить! Вливаю всю ману в плевок и кидаю ему прямо в лицо. Хедшот, тварь! Он почти сделал сальто, но не докрутил и упал на спину. Убил? Нет, эта тварь взревела, оглушая меня. Вот же живучий. Мне наконец-то удалось сделать вдох, вскакиваю, подхватываю топор и несусь к нему. Он уже начинает подниматься - наношу удар по шее. Но лезвие лишь немного прорубает, не оставляя серьезной раны. Вот же млять!

Включаю ускорение, мир замедляется. Рублю хлысты, без них он станет не таким опасным. Один удар - один хлыст. Славу богу, они не такие крепкие. Из каждой руки у него торчало по три хлыста метровой длины, заменяя ему... пальцы? Ускорения хватило, чтобы отрубить все и отскочить. Злость придала сил и скорость.

С сожженной мордой до костей, вытекающей черной кровью из обрубков... эта тварь была жива и вставала. Походу, я выжег ему глаза. Встав, он начал метаться и крушить все вокруг обрубками рук, не замечая меня.

Дальше тупо и методично добивал. Подождал, пока он немного затихнет. Наскок, удар, отпрыгнуть. Подрубил ему ноги, после чего он упал и только ревел, махая руками. Дальше дело техники. Спустя двадцать минут удалось отрубить ему голову. Яркий сгусток отделился и вошел в меня, а я осел там, где стоял. Схватка сильно измотала.

Поздравляем, достигнут 15 уровень.

Сила +3

Интеллект +2

Ловкость +2

Выносливость +3

Дух +1

Плевок +1

Ускорение +2

Поздравляем, получено достижение "Силач" 2 уровня. Сила +2

Поздравляем, вы первый, кто получил достижение. Бонус: эмоции усиливают силу удара.

А нормально так прилетело. Понять бы от чего зависит. Стал анализировать прошлые бои. Разница в том, насколько я выложился? Чем опасней бой, тем больше получаешь, так что ли? Это требует проверки. Но опасно такие вещи проверять, пока отложим.

Новый бонус... даже не знаю, радоваться или нет. Сегодня был единственный раз, когда сорвался и выпустил зверя наружу. Не то, чтобы хотелось повторять. Ладно, грешно жаловаться - однозначно пригодится.

У меня было шесть свободных характеристик, куда пристроить их, извечный вопрос любого игрока. Кем я хочу быть? Магом. Значит, кидаем пять очков в интеллект, доводим до двадцати. Остаток кидаю в выносливость и довожу до десяти.

Получено достижение "Умник" 2 уровня. +2 к интеллекту.

Поздравляем, вы первый, кто получил достижение. Бонус: вы больше видите.

Охренеть описание, конечно...

Получено достижение "Здоровяк" 1 уровня. +1 к выносливости.

А вот первым не стал. Значит другие игроки догоняют меня.

Сейчас характеристики выглядели так:

Уровень 15

Сила: +23

Ловкость: +18

Выносливость: +11

Интеллект: +22

Интуиция: +2

Дух: 23

Скрытность: 2

Ускорение: 7

Взгляд: 1

Огненный плевок: 7

Свободных характеристик: 0

Навыков: 14

Посидев еще некоторое время, собрался с силами и отправился домой. Хватит на сегодня сражений. Эти вымотали меня. После нападения собаки, болела спина. Всё-таки она меня немного потрепала - надеюсь, это не фатально. Но вроде нет, просто царапины. Главное, чтобы заразу никакую не занесло.

Когда подходил к дому, услышал крик:

- Эй, мужик, погоди!

Я вздрогнул. Настолько отвык от речи. Оглянувшись, никого не увидел. Показалось?

- Я здесь! - кричали сверху.

Подняв взгляд, увидел, как из окна высунулся парень. Пятый этаж. Уровень второй. Уже успел убить кого-то? Молодец.

- Чего орешь?

- Можешь мне помочь? - интересно, чего же он хочет.

- Чем? - я сама лаконичность. Буду отыгрывать роль брутального мага, ухмыльнулся про себя.

- Я видел из окна, как ты сражался. Целую толпу положил. Огнем! - мне показалось, или это вызывало у него восторг... - Ты маг? Тут такое дело. Я застрял в квартире. На лестнице десяток мертвецов. Не могу выйти. Можешь убить?

Было видно, что парень на эмоциях. Весь взъерошенный и помятый. А еще он в отчаянье, но старается этого не показывать. Хм, так и работает мой новый бонус - я больше вижу и замечаю? Любопытно... Видя мое молчание, он продолжил.

- У меня заканчивается еда. Если ты мне не поможешь... - продолжать не стал, и так расклад понятен. Смерть от голода, смерть от мертвецов или прыжок в окно. Вот его варианты. А тут я такой героический монстров пачками валю. Понятно, почему он ко мне обратился. Повезло, что в одном доме живем. Помочь ему или нет? Хотя чего это я. Как будто здесь бегают толпы людей. Каждый человек на вес золота, поэтому однозначно помогу. Не бросать же его... А так глядишь, станет частью команды - все же мелькнула циничная мысль.

- Тебе срочно, или может час подождать? Мне нужно зайти домой.

- Нет, у меня дверь металлическая. Они не могут ко мне пробиться, хотя пытались. - даже отсюда было видно, что парень боится, что я просто уйду и брошу его. Ну да, обстановка в мире не располагает к доброте.

- Хорошо. Я вернусь. - не объяснять же ему, что я ранен и нужно обработать повреждения.

Зашел к себе в подъезд и отправился домой. Первым делом смыл грязь, кровь и промыл раны. Как и думал, царапины были не глубокие, но сильно жглись. Не придумал ничего лучше, как залить зеленкой. Я уже говорил, что мои познания в медицине стремятся к нулю?

Немного придя в себя и отдохнув, отправился выручать парня. А то совсем надежду потеряет и решит, что я его бросил.

Когда вышел на улицу, он меня ждал. Как мило.

- Эй, ты вернулся! Поможешь? - все еще боится, что кину, но радуется мне. Молча кивнул ему.

- Откроешь домофон, какая квартира? - радует, что такие мелочи работают. Пока еще работают. Он назвал номер, а я уточнил:

- Сколько их там и какого они уровня?

- Я насчитал около десяти. Уровень не знаю, у них он тоже есть? - удивился он.

О как. Он что, не видит уровни монстров? Любопытно. Игнорирую его вопрос и спрашиваю:

- А выглядят-то как?

- Как зомби, мать его! - ясно, значит обычные мертвецы.

Узнав, что хотел, вошел в подъезд. На меня сразу выскочили второй и третий уровень. Мелочь, презрительно подумал я. Один плевок, два трупа. Завоняло паленой мертвечиной. Да, у огня есть вот такие существенные минусы.

Сверху стали доноситься звуки голодной мертвечины. Услышали и решили спуститься? Отлично, мне же лучше. Не придеться сражаться в узком подъезде. Как и говорил этот парень, спустился десяток обычных мертвецов. Выше пятого уровня не было. Кинул три плевка на всю ману, как следует прожаривая их. Подъезд был кирпичный, поэтому я не боялся спалить что-нибудь. На крайний случай, у меня всегда есть умение огня.

Подождал, не выскочит ли еще кто, пока огонь утихнет и там хоть немного проветрится. После чего стал медленно подниматься наверх по лестнице. Лифтом не стал пользоваться, лучше зачистить, чтобы нового знакомого не схарчили.

Поднявшись на пятый этаж, больше никого не встретил. Когда подошел к двери, мне открыл радостный парень.

- Спасибо тебе, дружище! Безмерно благодарен! Зайдешь? - спросил он. Ну почему бы и не зайти. Пообщаемся.

Его рассказ был незамысловатым. Вернулся поздно вечером домой, тут прошла волна тумана через него, и он отключился. Пришел в себя через сутки уже игроком. Сначала решил, что спятил. Попробовал связаться со знакомыми, но связь и интернет не работали. Вышел на улицу, они были пусты. Пошел к метро, но из далеко увидел, как за женщиной гонится группа людей. Они ее догнали и... загрызли. Решил, что начался зомби апокалипсис и убежал домой.

А дальше начались подробности, которые ответили на некоторые мои вопросы. По ночам на улицу выползали какие-то твари, которые жрали трупы! Стыдно признаваться, но я даже не задумался о том, куда девались тела после встречи со мной. А я ведь нормальное количество покрошил. Сделал зарубку больше не тупить, это не игра. Здесь тела не испаряются после убийства, а съедаются другими тварями.

Парня, кстати, звали Андрей. На вид где-то двадцать четыре года. Обычного телосложения. Таких множество на улице. Встретишь и не запомнишь.

Отсидевшись сутки дома, он понял, что продукты не бесконечны и решил устроить вылазку. В этот раз взял с собой биту, на случай столкновения с мертвецами. Благополучно добрался до ближайшего продуктового, но там уже все было вычищено. Видно я постарался. Пошел к следующему, дверь в который была выбита. Опять я. Что поделать, жильцы одного дома мыслят схожими категориями. Там еще были запасы, так что еще повезло.

Когда выходил из магазина, нарвался на мертвеца. От неожиданности и со страху врезал тому по голове. Дальше повалил и добил. А парень то молодец, может и выйдет толк. Сражаться в такой ситуации - дорого стоит. За монстра дали уровень, очки вложил в ловкость, чтобы было проще убежать. Ну... не самое плохое решение. Понятно теперь, откуда второй уровень. Домой добрался благополучно.

Из окна видел меня, как я сражаюсь, швыряюсь огнем и рублю головы топором. Не пошел на контакт, потому что было откровенно страшно общаться с таким сомнительным типом. Ах вот оно что... Ну да, логично. В мире происходит чертовщина, а тут непонятный мужик - явно опасный. Излишней доверчивость он не страдал, понимал, что мир изменился и может начаться беспредел. За это ему плюс.

Видел, как я делал вылазку к гипермаркету. Подгадав момент, когда я ушел, сходил следом. Никого не встретил на пути. Ну да, я ведь всех убил. Когда зашел в подъезд, встретил мертвеца, с не особо дружелюбным настроением. Повезло, смог прорваться и убежать. Что любопытно, еду не бросил. На рев мертвеца собралась толпа со всех этажей. Сидел несколько дней, потом решил обратиться ко мне. Что было дальше, понятно.

- Как тебя зовут? - спросил он.

Хм, тут я задумался. Называть настоящее имя не хотелось. Новый мир, новые возможности. Придумать прозвище? В голову полезли варианты типа "Мега-нагибатор 9000". Но это не серьезно... Шутки в сторону.

- Олег, - так ничего и не придумав, назвал настоящее имя.

- Слушай, как ты научился огнем управлять? И так ловко этих тварей убивать? - походу пришла моя очередь отвечать на вопросы.

- Про огонь не расскажу. Сам понимаешь, таким с первым встречным не делятся. - такой ответ его разочаровал, но он

понимающе кивнул. Чувствую, что не обиделся. Это хорошо. Запишем ему еще очко.

Дальше я с ним все же поделился информацией, которую успел узнать в этом мире. Про чужой, понятное дело, я ничего не рассказывал. Слишком эта информация... в общем, не надо никому об этом знать. А вот как поднимать уровни, характеристики, каких монстров встретил - поведал. Рассказал, что у меня есть навык взгляд, поэтому вижу уровни монстров. Как получил? Сам не знаю. После боя дали.

В итоге мы с ним проговорили еще час. Парнишка оказался адекватным. Информацию, которая поможет ему выжить впитывал как губка. Гнили в нем не чувствовалось. Интуиция молчала, а общаться было приятно. И он, и я видно соскучились по живому обществу и разговорам. Это расслабляло и успокаивало. Понимать, что не один в это мире оказалось важно и поднимало настроение.

Кстати, он рассказал, что видел и других людей, но не контактировал. Это интересно. Нужно будет проверить дом, может еще кого-то встретим.

Все хорошее рано или поздно заканчивается, закончилось и наше общение. Когда уже встал на выход, он спросил:

- А можешь взять меня с собой и помочь поднять уровень? - я ждал и надеялся на этот вопрос.

- Ты понимаешь, что придется убивать тварей и есть шанс погибнуть? - смотрю ему пристально в глаза и давлю взглядом.

- Да, - голос уверенный, - иначе не выжить.

Еще минуту давлю на него, раздумывая и проверяя, не дрогнет ли, но он выдержал.

- Хорошо, - одно короткое слово поднимает настроение парня. - При одном условии.

- Каком? - спрашивает насторожено.

- Ты беспрекословно слушаешься меня. - вижу в его глазах сомнения.

- Что конкретно в это входит? - а молодец, в таких вопросах лучше прояснить ситуацию.

- Во время боя, если я говорю прыгать, ты прыгаешь. Обсуждать и спорить можешь, но только после боя, когда будем в безопасности. В остальное время волен делать что хочешь. - выставляю ему рамки.

Немного подумав, соглашается. Ну да, а что ему еще остается. Тем более требование логичное. Если научится подчиняться во время сражений, то и в жизни привыкнет. Мысленно усмехаюсь, не меняя выражение лица.

- Хорошо. Сегодня уже поздно. Завтра с утра будь готов. Проспишь - уйду без тебя. - после прощаемся и я отправляюсь домой.

Придя домой поел и стал обдумывать ситуацию. Возможно, у меня появился первый член команды. Начало завоевание мира положено... Ухахах. Не удержался и захохотал зловещим смехом. Настроение хорошее.

Надо завтра его проверить. Если справится, то взяться серьезно за прокачку. Еще нужно вооружить, а то бита против монстров сомнительна. Найти бы огнестрел, но где... Оружейные магазины, полицейские участки? Каюсь, но я не знал, где находятся ближайшие в округе. Как-то не интересовался вопросом в предыдущей жизни.

Заметил за собой, что разделяю жизнь на до и после. Хм... ну так и есть по сути дела. Слишком многое изменилось. Да я и сам изменился. Не уверен, что теперь захочу спокойной жизни. Сила... она манила. Мощь в руках оказалась сильным наркотиком. Не то, чтобы я превратился в наркомана, которому нужно только одно. Нет, я не рвался делать глупости, и был спокоен. Но отчетливо понимал, что мне нравится становиться сильнее. Как по мне, вполне нормальное желание. Не став засиживаться, отправился спать.

Проснулся с рассветом. Обратил внимание, что теперь стал гораздо быстрее высыпаться. Характеристики влияют или просто активный образ жизни?

Осмотрел спину, воспаления не было. Царапины покрывала красная корочка. Проблем не доставляем и славно. Одежду сменил, потому что та окончательно пришла в негодность. Кожаная куртка, джинсы, ботинки, топор, нож. Картинка маслом - брутальный самец идет на охоту. Немного самоиронии никогда не помешает, - улыбнулся я.

Выйдя на улицу, увидел Андрея. Тот пришел даже раньше, чем я. Прекрасно.

- Как настроение? - наладить контакт никогда не помешает. Нам с ним еще сражаться.

- Нормальное, - было видно, что он немного волнуется и напряжен. Понятное дело, я бы тоже волновался. Надеюсь, он не станет делать глупостей и лезть на рожон.

- Окей, пошли.

- Куда идем? - спросил он.

- Искать тебе уровень. - на это он замолчал и мы пошли дальше в тишине.

Я хорошо проредил тварей вокруг, поэтому потребовалось время, чтобы найти подходящего. Удачно попался мертвец обыкновенный третьего уровня. Самое то.

- План такой. Я подрубаю ему ноги, ты добиваешь. До этого стой в стороне. Дам тебе свой топор, а то битой добивать не гуманно.

- Гуманно? - а парень все же волнуется, хоть и старается не показывать мне.

- Шучу я. Расслабься и возьми себя в руки. Топором сподручнее будет. Рубил когда-нибудь дрова?

- Да.

- Вот и славно, принцип тот же.

Тем временем мертвец увидел нас и радостно побежал навстречу. Бросаюсь вперед, рывок в бок, удар по ноге - тварь верещит и падает.

- Держи, - передаю Андрею топор.

Он на мгновенье закрыл глаза, сделал вдох-выдох и взял оружие. Руки не дрожат, хорошо. Решительный, это плюс ему.

Отхожу в сторону и смотрю, как тот добивает мертвеца. Потребовалось три удара, чтобы окончательно прикончить. От трупа отделился блеклый сгусток и замер. Подумав, втянулся в Андрея. Любопытно, это он что, сейчас думал, кому достаться? Значит, кто больше внес вклад, того и тапки? Интересный расклад получается.

- Ну что, дали уровень?

- Нет, только +1 к силе. - парня немного трясет, но держит себя в руках.

Хм. А ведь он убил на уровень выше, чем сам. Это из-за моей помощи? Значит, приветствуются честные схватки? Что-то в этом есть. Варианты, когда за тебя делают всю работу, а ты получаешь опыт, исключаются.

Поделился с ним мыслями, и он предложил убить самостоятельно. Молодец, инициативный. Понимает, что это

больше нужно ему, а не мне. Оставил топор у него, и мы пошли искать следующую жертву. Договорились, что он все делает сам, а я вмешиваюсь только в критическом случае.

Следующий нам попался четвертый уровень. Этот опасней. Заметил, что чем выше уровень, тем больше менялись монстры. В плане отличия от человека. У мертвецов появлялись когти на пальцах, а сами они становились сильнее. Мне это не мешало их убивать, но вот обычному человеку... справиться будет сложно. Задумался над тем, как мне повезло. Скелеты просто рай для прокачки. Даже будучи более высокого уровня, они были слабее. Поэтому я и смог выжить в чужом мире. А навыки делали меня совсем уникальным... Потому что без взгляда оценить уровень невозможно. Вот так вот нарвется игрок первого уровня на монстра десятого, и на одного человека станет меньше. А еще после десятого уровня попадались уникальные, как старший и дрессировщик. Против них точно нет шансов у обычного человека. Если только с автоматом. Хотя не уверен, что того же дрессировщика легко будет завалить. Интересно, а если убивать издалека, например, со снайперки, опыт дадут? Ведь шар втягивается в игрока, а если он далеко? Хм, и не проверишь пока.

С возросшим интеллектом я стал явно быстрее мыслить. На размышления не ушло и пяти секунд. К тому же, это не мешало мне отслеживать обстановку и следить за Андреем. Неужели, я стал первым многозадачным мужиком? Ладно, шутки в сторону, - усмехнулся я.

Тем временем, Андрей действовал. Крепко сжимая топор, встретил бегущего монстра хорошим ударом. Попал по руке. Отрубить не удалось, но тот явно больше не сможет ею работать. Он не стал лезть на рожон и отскочил, выжидая удобного момента. Я стоял в пяти метрах, приглядывая, чтобы к нам не кинулись другие твари. В случае чего, на ускорение смогу вмешаться.

Придя в равновесие после пропущено удара, тварь взревела и снова бросила. Андрей ушел в сторону и нанес удар в спину. Мертвеца кинуло вперед, он споткнулся и упал. А следом ему по голове прилетел добивающий в голову от не растерявшегося парня. Молодец. Он мне нравится все больше.

Сгусток привычно отделился и влился в него.

- Ура! Плюс один уровень и увеличили ловкость и силу на один! - сколько радости. Впрочем, заслуженной.

- Поздравляю. Как раскидывать характеристики будешь?

- Два в ловкость, один в силу. Подвижность мне сегодня

пригодилась, - ответил он.

- Окей. Давай сходим подберем тебе оружие, - предложил я.

Рядом с метро был торговый центр, а в соседнем здании строительный магазин. Туда и направились. Ничего лучше, чем найти еще один топор, я не придумал. Не, ну а какое еще оружие можно найти из доступных? Бензопилу может достать? Не, как-то это не эстетично. Силу точно на этом не прокачаешь. Да и ловкость сомнительно. Хотя стоп. Можно достать. Мачете, например. Вроде они должны быть в свободном доступе. Как-то раз видел.

Хм, если характеристики повышаются только тогда, когда максимально выкладываешься... То все, кто будет прокачиваться за счет огнестрельного оружия, рано или поздно, окажутся в жо... отстанут в общем.

Так, за уровень дают три характеристики. То есть, на пятнадцатом уровне будет 45 очков. Открыл свои и завис. Суммарно на пятнадцатом уровне у меня их было вложено 99... Погодите, восемь из них прилетело бонусом за достижения. Значит, я опережаю на 46 очков аналогичного игрока, который не выкладывался... Ничего себе. То есть, я был в два раза сильнее по параметрам. А что будет, например, к сотому уровню? На этой мысли я остановился.

А вот, что получается. Умник, который, допустим, возьмет танк и поедет давить тварей массово, прокачает уровень, но не характеристики. А следовательно, на фоне других игроков останется таким же слабаком. Мда. Это серьезно меняет расклад. Думаю, тоже самое и с магами. Если убить толпу мощным заклинанием, но при этом не напрягаться, то толку не будет.

До этого мне каждый раз приходилось выкладываться, когда я повышал характеристики и навыки. Значит, продолжим славную традицию.

- С тобой все в порядке? - спросил Андрей.

- Да, просто внезапно понял кое-что важное. - и я поделился с ним своими соображениями.

Обсудив, он согласился со мной, что топор оптимальный выбор. Тем более, ничего другого мы не нашли. Лучше, конечно, какой-нибудь артефакт, но чего нет, того нет. А так топором удобно рубить вражину. По пути встретили тройку мертвецов. Одного четвертого и две пятерки. Андрею достался четвертый, а я на себя взял оставшихся. Одного убил плевком, второго топором. Если поднять температуру повыше, то плевок прожигал монстров, как масло. Парню помогать не пришлось,

справился сам. Походу, мне повезло с будущим напарником. Или уже настоящим?

В строительный пришлось вламываться. Благо, единственным препятствием были стеклянные двери. Андрей выбрал себе топор-колун. Длинной где-то восемьдесят сантиметров, добротный. Мой, конечно, на порядок лучше, но такие делают только в другом мире. Поэтому довольствуемся тем, что есть.

В голову пришла умная мысль, что встретим еще людей, и их понадобится чем-то вооружать. Поэтому сгребли все, что могло пригодиться для этих целей. Загрузили погрузочную тележку и поехали к нашему дому. Сгрузить решили у меня, благо соседские квартиры были свободны.

До темноты оставалось еще несколько часов, поэтому, перекусив, отправились за опытом. Андрей быстро втянулся, и в целом сносно действовал. С каждым уровнем и поднятыми характеристиками он становился увереннее в себе. Это сказывалось на результате. В итоге успели добить ему пятый уровень. Отработали схему действий - он брал подходящий себе уровень, я всех остальных, страхуя от опасности. Никого выше десятого не встретили, поэтому вечер оказался легким. Когда стало темнеть, от греха подальше отправились домой.

Мне этот парень нравится. Сообразительный. Видно, что дается тяжело, но старается, держит себя в руках. Ценное приобретение. Приказов и советов слушается, я стараюсь излишне не давить, поощряя послушание.

Как бы цинично это не было, но я не собирался играть в добряка. Этот человек мне нужен, чтобы стать частью команды. Одному в новом мире придется тяжело. Чутье подсказывало, что настоящий замес еще не начался и самые тяжелые испытывая впереди. Поэтому мне и нужны люди.

- Олег, а почему ты не уходишь из города? - спросил меня новый напарник.

- А куда идти? - если честно, то я даже не задумался над этим вопром. Сработал стереотип и инерция мышления. Свой дом - своя крепость.

- Ну... не знаю, может есть где-то безопасные места, - парень неопределенно пожал плечами.

- У меня есть подозрение, что в других местах сейчас не лучше.

- Думаешь, так во всем мире? - эта мысль ему не нравилась.

- Думаю, да. И в любом случае, у меня просто нет вариант, куда идти. А так... здесь хотя бы все известно, есть где жить, и есть запас еды. Это лучше, чем неизвестность.

Он кивнул, принимая мою точку зрения. Договорились завтра полдня потратить на прокачку, а остаток на поход за провиантом. Если собирать людей вокруг, то нужна еда, ресурсы. Оружие тоже нужно, но где взять его? Поэтому начнем с того, до чего сможем добраться. А там время покажет.

На этом разошлись и отправились спать.

Глава 10. Настя

Следующие два дня прошли штатно. Выходили утром, убивали монстров, собирали припасы. Типичные будни игрока в мире, где большая часть населения превратилась в тварей. Как на работу ходим.

В первый день подняли Андрея до восьмого уровня, а на второй взяли девятый. Серьезный результат, учитывая, что уникальных монстров мы не встретили. Сколько бы я не убивал мелочовку, но не удалось поднять даже характеристики. Бои не были напряженными, что подтверждает мою теорию.

Удалось хорошенько пополнить запасы. По следам было видно, что другие люди тоже здесь бывали. Это обнадеживает. Надо устроить зачистку дома, чувствую, там есть выжившие.

На второй день нашу команду ждало пополнение. Девушка Настя, у которой оказался жесткий характер. Но обо всем по порядку.

Под вечер, когда возвращались домой, издалека услышали выстрелы. Сначала замерли, а потом бросились вперед. Понятное дело, аккуратно, чтобы не попасть под огонь. Прозвучало четыре выстрела и все затихло. Причина нашего интереса проста. Выстрелы - это люди. Вооруженные люди на нашей территории. Это либо потенциальные союзники, либо... враги. В любом случае, если хотим оставаться здесь, то должны разбираться с такими ситуациями. А то так будешь идти, а тебе в спину пальнут.

Выглянув из-за угла, увидели три трупа и девушку, которая отбивалась от четвертого мертвеца. В данный момент, он навалился на нее, а она, упираясь в его шею, не давала вцепиться в себя. Что не мешало ему бить ее руками. Он был третьего уровня, поэтому когти хоть и были, но не длинные.

Эти мысли пронеслись, когда я предельно быстро бежал к

ней. Хватаю за шкирку, рывок и отбрасываю тварь от нее. 23 силы это круто. Тварь отлетает на пару метров и получает добивающий от Андрея. Контроль обстановки - все чисто. Вокруг никого.

Девушка, видя непонятного мужика с топором, дергается и начинает отползать. Это что, теперь типичная реакция женщин на меня хорошего? С то ли грустью, то ли усмешкой подумал я. Пистолет, из которого, по всей видимости, стреляли, валялся рядом.

- Эй, ты в порядке? - где-то это уже было... Поднимаю руки, открывая ладони, и показываю мирные намерения.

- Да, - нужно отдать ей должное, быстро приходит в себя.

Кто ты, а вы кто, слово за слово, завязался диалог. Барышня была пятого уровня. А история ее оказалась жесткая и грустная.

Жила с мужем, пришла после работы домой. Поужинали, посмеялись, планировали спокойно лечь спать, а получилось кровавое утро. Пошла перед этим в душ, там ее и накрыла волна. Не успела включить воду и залезть в ванну, а то были все шансы захлебнуться. Повезло или нет, но была у нее дурная привычка закрывать дверь на замок. Это ее и спасло. Очнулась через сутки, думала, ударилась головой и у нее сотрясение, когда увидела сообщения. Растерянная пошла искать мужа. А он мертвый и голодный. Тело среагировало раньше, чем она успела осознать происходящее.

Бросилась на кухню, где спряталась за закрытой дверью. Но там не было замка, поэтому пришлось удерживать, когда мертвый муж стал ломиться. Девушка не выдержала напора, отскочила и успела схватить нож. Из схватки, жена против мертвого мужа, живой вышла она, зарезав его. Шокированная, вся в кровище, просидела несколько часов над телом, рыдая.

Она это рассказывала неживым голосом и от этого внутри все

сжималось. Славу богу, у меня не было живых родных, а жил я один. Пережить такое... даже думать не хочу. Добраться бы до тех, кто затеял эту чертову Игру...

Придя в себя через несколько часов, попыталась связаться с родителями, но мобильный не работал. До нее стало доходить, что происходит чертовщина. Решила, что спятила и поэтому убила мужа. Чтобы не уйти в себя, пошла на улицу, предварительно умывшись и переодевшись. Выйдя, встретила пустые улицы и пошла к метро. Думала, там точно кто-то будет. На свою голову нашла. Тройку мертвецов, которое погнались за ней. Удалось убежать. Заперлась дома в комнате и сутки не выходила от туда. Наблюдала из окна, что за хрень происходит. Увиденное окончательно убедило, что начался какой-то зомби апокалипсис. Тут вспомнила про сообщения, полезла разбираться. За мужа ей дали уровень. Как не рехнулась от происходящего не знает, удалось взять себя в руки.

Когда муж начал вонять... Рыдая, выбросила его в окно. Потом вышла на улицу и постоянно оглядываясь, умудрилась дотощить тело до парка, где и закопала. Благо, дома нашлась лопата, которую купили для отправки на дачу. Не самое плохое решение. Катафалк сейчас не вызовешь. Ей откровенно повезло, что не встретила монстров и вернулась живая домой. Еще через несколько часов заставила себя поесть. Так просидела несколько дней, ожидая, что заработает связь или ситуация изменится. Но она не изменилась.

В день, когда мы с ней встретились, у нее подходили к концу продукты. Она понимала, что если ничего не сделает, то ей конец. Дома у них был пистолет. Муж увлекался стрельбой, поэтому хранил один дома. В свое время он ее увлек этим и немного научил, так что стрелять умела. Боевая девочка, подумал я.

Дальше вышла на улицу, зашла в магазин, что у нас во дворе, но там ничего уже не нашлось. Когда выходила, нарвалась на эту четверку. Троих успела убить, а четвертого только ранить. Чем все закончилось, вы уже знаете.

В это время мы сидели у меня дома. Завязав диалог, решили переместиться к нам, потому что на улице ночью не хотелось оставаться, а к этому времени уже темнело.

Девушка была в таком состоянии, что даже не задумалась о безопасности похода к двум незнакомым мужчинам. Или решила, что раз спасли, то не обидим. Кто знает этих женщин...

Было видно, что по мере того, как она высказывается, ее отпускает. Словно сбрасывает тяжкий груз. Ну да женщинам всегда помогает высказаться, а мы были благодарными собеседниками. Под конец она опустила голову и тихо заплакала. Подошел, обнял, и стал гладить по голове, нашептывая всякие глупости, которые успокаивают женщин.

- Не бойся, все хорошо, ты в безопасности, - я почувствовал, как пружина внутри нее расслабляется, и она зарыдала, уткнувшись мне в грудь. Ничего интимного, просто немного тепла и человечности к тому, кому это сейчас действительно нужно.

Через некоторое время она успокоилась, и ушла в ванну приводить себя в порядок. Мы с Андреем остались на кухне, молча переглядываясь. На душе было тяжко. Когда она вернулась, спросил у нее:

- У тебя есть дальнейшие планы?

- Нет, разве что выжить. Вы первые, кого я встретила из живых людей, поэтому что делать дальше, пока не решила. - голос был уже спокойным, и в нем даже появились живые нотки. Хороший признак.

- У меня к есть предложение. Ты можешь действовать сама или присоединиться к нам. В первом случае делай, что хочешь... твое право. Во втором случае... Сейчас наша цель прокачка и припасы. Как я уже рассказывал, в мир пришла Игра и развитие - вопрос выживания. Я встречал монстров гораздо опаснее, чем мертвецы. Поэтому ничего не делать, рано или поздно, закончится смертью в чьем-нибудь желудке. Можешь присоединиться к нам, поможем с поднятием уровней и выживанием.

- Какие условия? - люблю, когда люди задают правильные вопросы и уточняют, что им предлагают.

- Условие только одно. Во время боя подчиняешься мне. Стоит понимать, что придётся сражаться. Иначе, как стать сильнее, я не знаю способа. Есть риск умереть. Но на этот случай есть я - буду страховать, чтобы свести риск к минимуму. Но... сама понимаешь. В остальное время вольна делать что угодно. Ни к чему принуждать не собираемся, - Андрей на эти слова подтверждающе кивнул.

Еще немного поговорив, она согласилась присоединиться. Несмотря на истерику, чувствовался в ней стержень. В такой ситуации она не сломалась, выжила и даже подняла пятый уровень. Пусть это было стечение обстоятельств, но много ли людей из прошлой жизни справились бы?

Большинство стало бы ныть, винить всех вокруг, кричать о конце света, ждать пока правительство сделает что-нибудь, сидеть и не высовываться. А она нет. Действует - это ей плюс.

- Тебя проводить до дома? - спросил я, когда мы договорились и решили, что делать дальше.

По ее взгляду было понятно, что она меньше всего хочет возвращаться в одинокую квартиру, где был убит ее муж. Хм... предложить остаться? Не слишком ли это?

- Если хочешь, то можешь остаться у меня на одну ночь, - все же предложил я, - Не бойся, приставать не буду.

Она посмотрела долгим взглядом мне в глаза и кивнула.

- Андрей, а ты как? Останешься? Мест на всех не хватит, но есть соседские квартиры, одна даже целая. Правда, там двери нет, - уточнил я.

- Нет уж. Не хочу я спать без двери. Еще придет ночью кто.

- Хорошо, давай тогда сходим, проводим тебя. Все же на дворе ночь.

Пошли все вместе. Оставлять Настю одну дома не хотелось. Не то, чтобы я ей не доверяю, просто ни к чему это. Сходили без происшествий. Ночью ничего странного не увидели. Попрощавшись с напарником, вернулись домой.

Поменял простыни и уступил женщине кровать. Эх... вот она, суровая мужская доля, - подумал я и ушел спать на диван. Настя сразу легла, по ней видно, что сильно вымоталась. Ей не нужен

был секс, а я и не собирался к ней приставать, как могли некоторые подумать. В такой ситуации это было бы верхом идиотизма. Хотя мужчины часто им страдают, неправильно выбирая момент. Сейчас она скорее искала чувство безопасности, а сильный мужчина, который спас ее от смерти, как раз давал такое ощущение. У меня не было планов на нее, хотя девушка в целом симпатичная. Не модельной внешности, скорее обычная хорошая девчонка. Темные волосы, крепкая фигура - было видно, что дружит со спортом. Наверно, в такой ситуаций неуместно думать об этом, но у какого мужика не возникнут схожие мысли, когда у него в кровати лежит женщина? Эти простые размышления подняли мне настроение - напоминает прошлую жизнь.

Я лег в другой комнате, которая превратилась в склад. Там у меня был диван, который я и оккупировал. Закрыл дверь, и подпер тумбочкой. Это не паранойя, а здоровая осторожность. На тот случай, если она захочет зарезать меня ночью, успею среагировать.

Наутро меня ждал сюрприз. Настя встала раньше и успела приготовить... завтрак! Учуяв запахи, я не понял, что происходит. Было слишком не привычно. А потом счастливо рассмеялся. Потому что в череде постоянных сражений не хватает вот таких приятных мелочей, наполненных человеческим теплом.

Выйдя на кухню, поздоровался.

- Прости, что хозяйничаю на кухне. Просто решила поблагодарить за спасение, и за то, что разрешил остаться. Одной в квартире страшно находиться.

- Ничего страшного. Я рад завтраку, это подняло мне настроение, так что, спасибо тебе, - улыбнулся я.

Насладившись мирной картиной, стали собираться и отправились в путь. Я ввел Настю в курс дела. Об особенностях Игры, как прокачиваться, каких монстров видел, и что мне удалось узнать, будучи в этом мире. Понятное дело, что про другие миры ничего не рассказывал. Слишком эта информация... стратегическая.

Когда уходил из храма, я не подумал проверить остальное здание на наличие сокровищ или оружия. Второе было бы

предпочтительнее в данной ситуации. Тогда уже не было сил, да и желания подвергать себя лишней опасности. Поэтому интересно туда вернуться. Только уже подготовившись и с командой. Надо дождаться, когда очнется наставник, чтобы поспрашивать на тему целесообразности этой идеи. А пока что, о другом мире никому знать не надо. Ни к чему это.

Решили, что Настя закинет характеристики два к одному в силу и ловкость. Со вторым у нее и так было все в порядке, гибкая девочка, что сказать. А вот сила... сами понимаете, что стройная женщина ростом где-то 170 сантиметров ею не блещет. А так как ничего лучше топора для истребления тварей у нас не было, сила важна. Она со мной согласилась, хотя идея махать топором ее и не прельщала. Походу, у нас собирается отряд дровосеков, - с усмешкой подумал я.

У нее было пару обойм к пистолету, решили оставить его на крайний случай. Как показала практика, выкладываться в бою - вопрос выживания.

А дальше началась проверенная на Андрее схема. Находили подходящий уровень, она его убивала, а мы контролировали обстановку. Хоть и девушка, но сражалась даже с каким-то остервенением и злостью, словно выплескивая боль и страх, что в ней накопились. Не самый плохой вариант в нынешнем мире... Главное, чтобы не увлекалась и была осторожной. Весь день потратили на прокачку. Удалось поднять Андрея до десятого, а ее до восьмого уровня. Мне никто серьезный не попался, поэтому никаких повышений не получил. А это создает проблему. Теперь понятно, почему другие расы стремятся устраивать вторжения. Прокачка. Чем выше уровень, тем сложнее. Даже на низком уровне я столкнулся с этой сложностью. А что дальше? Начинаешь ценить каждого противника.

Когда Настя увидела, как я швыряюсь огнем... Вы видели глаза ребенка, который встретил деда мороза? Вот было что-то близкое. Сначала шок, потом неверие, а потом появилось отчетливое выражение лица - хочухочухочу. Женщины... Ну да, понимаю, почему она впечатлилась - я снес с одного броска монстра, а это сила. Кажется, у нее появилась новая цель -

обзавестись магическим приемом. На расспросы, где взял, отвечал, что как-нибудь потом расскажу, а возможно и покажу. Еще один крючок, чтобы им оставаться со мной. Во время нашего диалога Андрей тоже внимательно слушал, хотя с вопросами не лез. В ее защиту могу сказать, что она быстро взяла себя руки. Чудо, а не женщина. Умеет вовремя замолчать.

Попутно искали ресурсы, зачищая магазины, и собирая все нужное. В таком темпе и прошел весь день. Он пошел Насте на пользу. Она стала увереннее в себе. В прочем, как и Андрей. Я понимаю их. Чувствовать Силу... это многое дает.

На следующий день решили начать зачищать дом. Во-первых, это вопрос безопасности. Паук показал, что зародиться там может что угодно. А нарваться у себя дома на какую-то злобную нечисть совсем не хотелось. Во-вторых, я уверен, что есть еще выжившие. Было бы хорошо наладить с ними контакт. Для пополнения отряда как минимум.

Начали с моего подъезда. В случае чего, переселим всех сюда. На одну квартиру уходило около десяти-пятнадцати минут, если там были мертвецы. А были почти во всех. Всё-таки Игра пришла ночью, и народ спокойно спал в кроватях. Были и пустые, но мало. 120 квартир на подъезд... двадцать-тридцать часов на зачистку... Я жил на 13 этаже. Начали мы снизу. Постепенно наловчились, и процесс ускорился. Прям пит-стоп. Я научился точечно выжигать замки, чтобы не ломать всю дверь. Будет где потом селить людей.

Схема была простая. Я выжигаю замок, открываем дверь. Ждем, не прыгнет ли кто. Бросаю слабый плевок в комнаты. Если никого нет, проверяем помещения. Подходящее из запасов забираем с собой. Если выскакивает тварь - я контролирую, ребята убивают. Выше пятого уровня никого не встретилось. Вопрос еще, как они смогли его поднять, будучи запертыми? Ответа, понятное дело, мне никто не дал.

Таким образом, дошли до 14 этажа. Сделали перерыв и перекусили. Ребята держались хорошо, быстро адаптировались.

Это им в плюс. Настя работала с нами наравне. С прокачанной силой она больше как-то не тянула на слабый пол, - эта мысль вызвала улыбку.

Наш отряд был молчаливым. Дело не подразумевало пустых разговоров. Но периодически стали проскакивать шуточки, которые скорее относятся к черному юмору. Психологическая разрядка тоже важна.

Зачистили еще несколько этажей. Дальше начались странности. Стали попадаться одни пустые квартиры. У всех была одна и та же особенность. Разбитые окна, следы сражений и кровище. Походу, сбылись мои опасения и где-то завелся монстр, который научился перемещаться по квартирам. Страшно подумать, что, по всей видимости, скоро он доберется и до моей. Или квартир ребят. Насторожились и стали аккуратнее действовать, но продвижение ускорилось. Нужно найти и убить эту тварь, пока она не нашла нас.

Логово обнаружилось на 23 этаже. Весь этаж провонял... мертвечиной. Этот запах стал уже привычным, но в такой концентрации... Приходилось дышать через раз, так сильно воняло. Стали медленно проверять квартиры, на третьей обнаружили источник.

Это была разновидность паука, что я уже встречал. Только раза в два здоровее, омерзительней и 18 уровня. Лап у него уже было шесть, плюс две руки с длинными когтями. Представьте себе паучка, который слеплен из человеческих тел...

- В сторону! - крикнул я. Радует, что ребята не стали спорить и послушались.

Формирую плевок и кидаю ему в морду. Цель - разозлить, чтобы он бросился на меня. Главное, чтобы не убежал в окно, а то придется ловить до бесконечности.

- Когда выманю в коридор, подрубайте ему ноги!

Зарычав, тварь вперилась в меня кровожадным взглядом, в котором царило безумие. Слабый плевок не нанес урона, но привлек внимание и разозлил. Его взгляд обещал медленную и мучительную смерть. Ребята заняли места по бокам от двери, поэтому он их не видел. Но если пойдет на них, то им некуда убежать. Вот поэтому я и не хотел лезть в закрытые помещения.

Тварь напрягается и делает рывок в мою сторону! Я просто не успел увернуться и меня отбрасывает назад. Коридор и выход к лестницам были буквой Т. Там, куда я улетел, была дверь, которая выхода на общий балкон. Вот ее я и вынес своим драгоценным телом! Ну все, тварь! Я зол! Вливаю половину маны в плевок и кидаю ей в лицо. Посмотрим, как ты заговоришь ослепнув. Хедшот, чтоб его! Получи! Вскакиваю и бросаюсь к ней. В крови бурлит адреналин, и я не чувствую боли. Размахиваюсь и сношу ей одну руку. Тварь завизжала еще сильнее.

В это время подбегают ребята, и начинают рубить ей ноги. Теперь не уйдешь. Та пытается отмахиваться свободной рукой, но все успевают отскакивать. И пошла рубка веселых дровосеков. Злость усиливает удары, и я наношу мощные ранения по ней. Голова была низко посажена, шея почти отсутствовала, так что привычно отрубить не получалось.

Заметил, что ее раны медленно затягиваются! Регенерация? Вот сволочь, я тоже хочу. Храни боже тех людей, которые сделали просторные площадки в нашем доме. Еще ни разу ничем не зацепился топором. Ребята успевают подрубить ей по одной ноге. Тварь приходит в неистовство, как безумная машет конечностями во все стороны и задевает их. Андрей с Настей отлетают в сторону.

Включаю ускорение. Злость усиливается переживаниями за соратников. Если эта тварь их убила, воскрешу и еще раз убью! Я в бешенстве! Время замедляется, отрубаю сначала руку, потом передние ноги. Она падает, а я начинаю методично рубить ей голову. Замечаю, что топор налился красным свечением. Это что

за хрень? Но удары стали на порядок сильнее. В итоге ускорение заканчивается, а тварь окончательно дохнет.

От нее отделяются три сгустка и вливаются в каждого из нас. Вот оно как! Раньше такого не было. Видно хватило на всех. Ребята поднимаются, спрашиваю у них, есть ли повреждения. Слава всем богам, с ними все в порядке. Но ушибы и приличные синяки обеспечены.

Всплывают сообщения:

Получен 16 уровень.

+1 к ловкости

+3 к выносливости

+1 к силе.

+1 к ускорению

Отлично. Ожидал, что уровней больше дадут, но характеристик нормально прилетело. Спросил у ребят, они подняли уровни и силу с ловкостью. Выгодное дело, таких тварей мочить. Хоть и опасное. Теперь Андрей был 12 уровня, а Настя 10. Удачный день.

Вложил очко в ловкость, доводя ее до 20.

Получено достижение "Ловкач" 2 уровня. +2 к ловкости

Бонус за первого в мире не дали. А вот это уже серьезно. Если есть игроки, которые раскачали характеристики до 20, то я не так крут, как хотелось бы. Неутешительный вывод.

Немного подумав, кинул оставшиеся два очка в интуицию.

Чувствую, это крайне полезная характеристика.

Характеристики сейчас выглядели так:

Уровень 16

Сила: +24

Ловкость: +22

Выносливость: +14

Интеллект: +22

Интуиция: +4

Скрытность: 2

Ускорение: 8

Взгляд: 1

Огненный плевок: 7

Свободных характеристик: 0

Навыков: 15

Навыки не распределял, потому что ждал, как сложится дальше. Сейчас так справлялся, а дальше вдруг подвернется мега умение? Был соблазн повысить ускорение и плевок, чтобы посмотреть, какой бонус дадут на десятом уровне, но сдержался. Уверен, что с каждым разом поднимать станет сложнее, поэтому лучше очки навыков придержать.

Андрей внезапно сказал, что ему дали навык! Рывок. Видимо

тот, которым тварь меня в начале приложила. Судя по описанию, позволяет ускориться и быстро переместиться вперед. Как это выглядит пока не понятно, нужно проверить. Решили делать это на улице, потому что в помещение опасно. Еще впечатается в стену. Не удержались и пошли сразу проверять. Но сначала зачистили квартиру.

Помещение оказалось пустым и больше никаких тварей не вылезло. Загадка, куда делись монстры с других этажей быстро нашла ответ.

- Ну и мерзость, - прокомментировала Настя и вышла из квартиры, - я пойду, воздухом подышу.

- Хорошо, далеко не уходи.

Вся квартира была завалена останками мертвецов. Которые, как можно догадаться, были сожраны этой тварью. Отсюда и столь высокий уровень. Это сколько же она квартир зачистила? Ну да нам все меньше работы.

В итоге квартиру я сжег дотла. Пришлось пару раз ждать восстановления маны. Сначала чтобы испепелить все останки, а потом чтобы затушить огонь. Полезное у меня умение, однако. Хоть в пожарники иди. Дышать и находиться здесь стало окончательно невыносимо, и мы отправились на улицу проверять новый навык Андрея.

Анализируя бой, обратил внимание, что стал... вспыльчивым? Злость и ярость во время боя уже второй раз просыпаются. Это на меня так стресс влияет или сила огня? А дальше что будет? Ситуация для меня нетипичная. Не то, чтобы я безэмоциональный, просто всегда контролировал себя, а тут срываюсь. С другой стороны, это усиливает мои удары. Так что все к лучшему.

Вышли на улицу и выбрали место поровней, чтобы Андрей никуда не врезался. Что сказать, навык выглядел... круто. Мышцы

напрягаются, потом его бросает на четыре метра вперед с нормальным ускорением. Если врубиться в мертвеца, то мало не покажется... но переживет ли сам игрок такое столкновение?

Решили рискнуть и провести испытание. В округе на улице уже давно не было монстров, благодаря нам. Поэтому вломились в ближайшую квартиру соседнего подъезда и выманили мертвеца на улицу. Мы стояли в стороне, а Андрей отбежал в сторону, чтобы подобрать подходящий момент. Очки он распределил в силу и выносливость. По идеи, это повысит его крепость, а следовательно силу удара при столкновении... и шансы его пережить.

Это было... феерично! Андрей просто снес мертвеца, а тот отлетел и врубился в стену! Прям как я совсем недавно. Только он не смог этого пережить. А вот Андрей отделался всего лишь ушибом. Неплохо, неплохо. Полезный навык. Если еще одеть его в броню... Или дать щит, чтобы он им врубался... То получится очень опасный боец. А с прокачанными навыками и характеристиками... Вот так вот, один прием выводит на новый уровень в смертоносности.

Но это было не единственное применение. Отойдя, Андрей с помощью рывка смог запрыгнуть на машину. Точнее, почти мгновенно переместиться на крышу. Это открывало тактический простор. Прелесть. Повезло ему. Настя смотрела слегка завистливо, но я чувствовал, что по-доброму. Не было в ней злости. По отношению к нам не было. С повышением интуиции, я как и ожидал, стал лучше подмечать такие нюансы.

Порадовавшись обновке, пошли зачищать подъезд дальше. Как и подозревали, монстров больше не встретили. Этот сожрал всех. Но мы не халтурили и до ночи проверили все. В таких вещах у халатности цена жизнь. А у всех нас было ярко выражено желание жить. Может именно поэтому нам удалось приспособиться к новому миру?

Тварей больше не было, зато находилась еда. Немного, по мелочи, все же мало кто делал запасы. Но даже пару пакетов риса

это неделя жизни для одного человека. Так что мы не скромничали и стаскивали все на мой этаж. Ребята безоговорочно признавали во мне главного, поэтому были не против. Даже ничего не сказали, как будто, так и надо. Посмотрим, как наши отношения сложатся дальше.

В моей квартире оставляли только самое ценное, остальное складывали в соседских. Я не против сложить там все, но отсутствие дверей останавливало. Мало ли кто решит заглянуть, пока нас нет?

Уработавшись, с чувством выполненного долга отправились спать. Настя сказала, что теперь боится ночевать одна и попросила ко мне. Отказать не смог. Она теперь мой союзник, а их надо беречь. Но в перспективе нужно решить вопрос безопасности жилья. Сегодня опять спал на диване. Размышляя о дальнейших планах, благополучно уснул.

Глава 11. Стадо

За следующую неделю зачистили половину дома, и встретили семнадцать человек. На часть наткнулись, когда проверяли квартиры, часть сама к нам вышла. Большинство одиночки, это и спасло. Но были и пары. Им повезло совместно стать игроками.

Прикинул расчеты. Если в доме ориентировочно две тысячи человек... А выжило семнадцать. То все крайне плохо. Понятное дело, что не все превратились в монстров. Часть была убита своими сожителями.

Всем встречным предлагал следующее. Они могли жить, как хотели или присоединиться к нам. В обоих случаях я гарантировал безопасность на территории дома. В остальных случаях, если будет возможность, то помогу, но на многое рассчитывать не стоит, если решат быть сами по себе.

У меня было четкое разделение на своих и чужих. Настя и Андрей - свои. Остальные - нет. Пока не стали частью команды и не участвуют в сражениях, они посторонние люди.

Во втором случае, если они решат присоединиться, то обещал помочь с прокачкой, припасами и выживанием. Только требования выставлял более жесткие, чем Насте и Андрею. Те были первыми, кто присоединился ко мне. Отсюда особое отношение. Все же новые... Я отчетливо понимал, что каждый новый человек это ответственность. Нешуточная ответственность. Слишком многое на меня ложилось. Если люди не будут подчиняться и выполнять приказы, то я не справлюсь и подведу всех. Власть с ответственностью идет рука об руку. Поэтому либо человек присоединялся ко мне на моих условиях, либо был волен делать что угодно. Всех, кто отказывался, предупреждал, что в случае любых враждебных действий в отношении меня и моих людей мгновенно последует жесткая реакция.

На вопрос - кто я, чтобы ставить условия и кидаться такими словами, молча зажигал в руке огонь. Для особо упертых приходилось демонстрировать его разрушительную мощь. Такой демонстрации хватало, чтобы проникнуться.

Постепенно к нам влилось восемь человек. Работали с ними по отработанной схеме на Насте и Андрее. Только уже не я контролировал, а они. Пусть набираются опыта. Я же следил за обстановкой в целом на тот случай, если придет тварь пожирнее.

Поднять до десятого уровня было легко. А вот дальше... Андрею удалось поднять тринадцатый, а Насте двенадцатый. Больше никто планку десятого уровня преодолеть не смог.

Попутно собирали запасы. Пришлось установить порядок

выдачи еды людям. Кто сражался, получали хорошую порцию. Были те, кто захотел присоединиться, но сражаться не хотели. На них возложили бытовые вещи, переноску добычи и прочее, что не относилось к боевым действиям.

Попутно чистили дом. Когда вливался новенький, быстро поднимали его на несколько уровней и возвращались к зачистке. Там была та же прокачка, только опасней из-за того, что закрытое помещение. Шанс нарваться на сильную тварь, когда убежать сложно. Приходилось сопровождать. Но через некоторое время, когда людей стало больше, разделись на два отряда. Один возглавил Андрей, второй Настя. Если были опасения, то звали меня. В случае чего, успевали отступить и выманить монстров наружу, где дружно убивали.

Истории присоединившихся были в целом одинаковы. Я не особо вслушивался в них. Упал, очнулся, а тут Игра и мертвецы бегают. Кто-то выбирался удачно за продуктами, кто-то видел нас, но не показывался и избегал. Может и сейчас еще люди есть, полдома не проверено.

А потом пришла толпа мертвецов.

В этот момент прокачивали очередного новичка. Настя успела заметить толпу издалека.

- Олег, смотри, что там? Видишь? - сказала она встревоженным голосом.

Присмотревшись, увидел волну тварей вдалеке.

- Всем спрятаться. Я на разведку. Ждите моего возвращения, - отдаю распоряжение. Как у самого прокачанного игрока со скрытностью, у меня больше шансов остаться незамеченным.

Пригнувшись и перебегая от одного укрытия к другому, отправился навстречу толпе. Заняв удобную позицию, стал наблюдать. А посмотреть было на что. Целое полчище тварей голов в двести, которое разрасталось, собирая вокруг всех монстров. Основа состояла из обычных мертвецов, но так же среди них мелькали и особенные твари. Увидел парочку погонщиков шестнадцатого уровня, тоже в окружение псов. Старших набрался целый десяток, от тринадцатого до семнадцатого уровня. Стадо. Настоящее стадо мертвецов, которое возглавлял кто-то новый. Такого еще не видел, и он впечатлял. Точнее не так. С виду это обычный человек. Только вот уровень... внушал уважение и чувствовалось, что здесь что-то не так. Даже с такого расстояния ощущал мощь... и опасность. Над ним висела надпись:

Предводитель мертвецов. 25 уровень.

Серьезно. Наблюдая за ними, понял, что толпа организованна. Старшие отвечали за отдельные группы мертвецов. Да у них прям армия. Дрессировщики с собаками отвечали за разведку. Когда попадался новый мертвец, его загоняли, а потом притаскивали к предводителю. Это делали тупые монстры, которые до этого интеллектом не блистали. Было от чего перепугаться.

Толпа расступалась, подпуская новичка к главному. Предводитель подходил к каждому и становился напротив... общается? После чего прикладывал руку к голове, делал что-то, от чего мертвец верещал и орал, а потом вливался в дружные ряды армии трупаков. В некоторых случаях главарь давал отмашку, и монстра убивали. Это они так не договорились, а неверных в расход? Практично...

Увидев все, что хотел, отправился ошарашенный к своим. Что порадовало, моя... команда? Как приятно звучит. Они не просто ожидали, а думали, что делать. И придумали, что важно. Так что за самостоятельность большой плюс. Пока ходил в разведку, они сливали в бутылки бензин. В расчете на мой огонь, это сильный ход. Почему я не додумался до него раньше? Вот она, инерция мышления. Тем лучше, что теперь не один, и есть, на кого положиться.

Сливали в стеклянные бутылки, чтобы при ударе разбивались. Взрывчатки бы, но где ее взять? А сделать из подручных средств... никто не обладал нужными знаниями.

- Ну как там? - звучит взволнованный голос Насти.

- Ничего хорошего. Мертвецов около двухсот и они пополняют свои ряды. Есть дрессировщики, старшие и новый монстр - предводитель мертвецов. Выглядит, как обычный человек, но уровень выше всех.

Бойцы стали переглядываться. Риск большой, но и куш обещали сладкий. С другой стороны, куда деваться с подводной лодки. Можно уйти и избежать сражения, но... Кто сказал, что через пару дней мертвецов не соберется пару тысяч? Проблему нужно давить в зародыше, пока ситуация не стала критичной.

Устроили мозговой штурм. Ребята правильно сделали, что подготовили бензин. Идею предложил один из новеньких, за что крепко поблагодарил его. План придумали следующий. Подкрадываемся незаметно, выжидаем подходящий момент, после чего закидываем бензином. А дальше в дело вступает сила огня. Причем я не собирался рассчитывать на плевок, а

планировал задействовать умение. Плевок идеален, чтобы бить в определенную цель... Но когда передо мною и так море огня от бензина... Чувствую, умение развернется во всю мощь.

Моя задача жечь. Задача остальных кидать бутылки. Если мертвецы вырвутся, то добивать их. В случае опасности, отступать. Новеньких не брали, взяли только тех, кто с нами хотя бы пару дней. Суммарно собралось восемь человек. Неплохо. Я бы, конечно, предпочел разогнать всех на танке, но чего нет, того нет.

Спросил у команды, хочет ли кто-то отказаться. Таких не нашлось. Все были напряжены, но готовы сражаться. Легкость предыдущих дней и быстрая прокачка внушило чувство всемогущества?

- Так, а ну собрались! Бой будет тяжелым. Я уже сталкивался с этими монстрами. Следите за собаками, они очень быстро бегают. Старайтесь держаться рядом, чтобы прикрывать друг друга. Если что, уходите. Все поняли?! - я накручивал и настраивал на серьезный лад. Не хватало мне еще потерь, и так каждый человек на вес золота.

У каждого было по пять литров бензина. Как раз, чтобы устроить огненный ад. Медлить не стали и отправились навстречу смерти. Своей или врага, скоро узнаем.

Из-за того, что к толпе постоянно присоединялись новые монстры, а главарь тратил время на каждого, толпа двигалась медленно. Прикинуть маршрут труда не составило. Уже выходя на позиции, пришла своевременная и гениальная мысль.

- А зачем закидывать бензином, когда можно просто залить дорогу у них на пути? - идея принадлежала Андрею, за что поблагодарил его. Себе же сделал зарубку, что надо лучше продумывать операции, а то переться в лоб не всегда правильно.

Пришлось снова красться мне, как самому незаметному и делать всю работу. Вот так вот подчиненные ездят на спинах своих начальник, - мелькнула шальная мысль.

В итоге приготовления были закончены, а мы заняли позиции. По расчетам, толпа подойдет к нужному месту через пятнадцать минут. Надеюсь, мертвецов не насторожит запах бензина. Я находился ближе всего, а мой отряд позади. У них оставался бензин, так что они еще добавят жару, а потом возьмутся за топоры. Мы сидели сосредоточенные, в напряжение и ждали точки не возврата.

Три... два... один. Понеслась душа в рай. Формирую плевок, растягивая его, чтобы ударить максимально по площади. Вливаю необходимый минимум маны и кидаю. Пламя моментально вспыхивает, поджигая всех вокруг. Главное, что задело сильных

монстров. В этот момент начинают прилетать первые бутылки, что добавляет жару. Пришлое мое время - время огня!

Концентрируюсь на огне впереди и чувствую его. Такая сила... Словно я стал повсюду. Я сам стал огнем. Начинаю вливать ману и усиливать пламя. Горите, твари, горите. Что здесь началось... Вся толпа заорала! Присел от шума, но концентрацию удержал. Удалось создать плотное кольцо вокруг толпы и не выпускать никого. Ухахах... Хотел стать могучим магом, вот и стал. Такая сила в моих руках! На задворках сознания мелькает мысль, что контакт с огнем делает меня импульсивным. Одергиваю себя, чтобы не увлечься. Мана подходит к концу. Направляю весь поток огня туда, где должен находиться главный, выжигая весь центр. Все, я пуст. Выхватываю топор и готовлюсь сражаться, либо отступать.

Мертвецы славно пылают, и это зрелище греет сердце. Из толпы вылетает тройка старших мертвецов. Опаленные, но живые. Одного беру на себя, остальных пропускаю. Пусть ребята тоже делом займутся, а мне нужно беречь силы на главного, если он еще жив. Три простых удара и на одну тварь стало меньше. Этот был всего лишь тринадцатого уровня, даже ускорение не понадобилось. Всё-таки огонь его серьезно потрепал. Успеваю оглянуться на ребят, у них все под контролем. Разбившись на группы, они быстро добили прорвавшихся.

Так, а вот показались двое дрессировщиков. Эти твари крепче и гораздо хуже горят. Славу богу, собаки сдохли. Шустрые, но хлипкие твари. Пламя стало угасать и из него показался... Вот черт, все же жив гад. Главарь медленно выходил из огня. Его потрепало, но не так сильно, как хотелось бы. Взгляд пустых глаз обещал мучительную смерть. Пришлось оставить дрессировщиков ребятам. Мне потребуются все силы на главаря. Справлюсь? Двадцать пятый уровень против шестнадцатого. Мертвый против живого.

Он был на порядок разумнее остальных. Либо просто очень развитый хищник? Играя в гляделки, мы кружили вокруг друг друга. В его глазах пустота мертвеца, в моих огонь. Кто кого?

Делаю рывок вперед, удар в голову. Он уворачивается и бьет в плечо! Удается уйти перекатом и избежать добивающего. Мысленно благодарю тренеров из прошлой жизни, что научили падать и кувыркаться. Сегодня эта наука спасла мне жизнь. Нужно быть осторожней. Плечо гудело, но ничего серьезного.

Сходимся повторно. Да он со мной играется, понял я! Хищник поймал добычу и наслаждается своей силой. Ну ничего. Мы еще посмотрим, кто чья добыча. Посмотреть, как дела у ребят нет времени. Если отвлекусь, он мгновенно убьет.

Чувствую его намерение и куда он хочет ударить. Интуиция работает? Вовремя. Двигаюсь на опережение и подлавливаю его. Отрубаю руку и отскакиваю. Так-так, ну что, кто здесь жертва?

Это его взбесило, и он отрастил на руке когти! Бросился на меня словно дикий зверь. Пропускаю удар на отмашку и улетаю в сторону. Этот был сильнее, поморщился я. В это время он подходит к трупу мертвеца, прикасается целой рукой и начинает... втягивать плоть? Это что я сейчас вижу? Отрубленная кисть начинает отрастать буквально на глазах. Вот это я попал... Понятно теперь почему он предводитель. С такими навыками. Мои шансы на выживание резко уменьшились... А они были?

Мана восстановилась только одна пятая запаса. Как же мало. Пришло время разыграть второй козырь.

Начинается третий раунд. Бросаемся друг на друга. Включаю ускорение, и мир замедляется. Прокачавшись, навык стал действовать дольше, а я стал быстрее, чем вначале. Но мне все равно не хватало скорости! Эта тварь тоже ускорилась! Успеваю рубануть ему по лицу, а он мне распарывает когтями грудь, отбрасывая от себя. Уже третий раз я отлетаю. Чувствую, как заливает кровь. Что, это все? Ну уж нет. Из глубины поднимается ярость, внутри разгорается пламя, а по венам бежит ртуть. С такими ранами без медицинской помощи не живут - это я понял сразу. Значит, я уже труп. Лучшее, что могу сейчас сделать, забрать эту тварь с собой, чтобы остальные спаслись. Обреченность придает злости, а топор снова светится красным. Вот она - ярость, которая обрела материальное воплощение.

В это время монстр снова стал восстанавливаться. Разрубленное напополам лицо нисколько не мешало ему действовать. Хватаю топор покрепче и начинаю разбег. Вся ставка на один удар.

Внезапно раздается череда выстрелов, и верхняя часть его головы разлетается в стороны! Настя? Не растерявшись, подпрыгиваю и вкладываю всю злость в один удар, разрубая монстра пополам. Вот это сила! Упав рядом, вызываю огонь и жгу эту тварь, чтобы не собралась. А она пытается! Куски притягиваются друг к другу. Не выдерживаю и начинаю рубить эту хрень на части! Фух, все. Убил. Ярчайший сгусток отделяется от него и вливается в меня. Скручивает боль, и я падаю. Дальше соображаю плохо, не понимаю, что происходит вокруг.

Меня окружают ребята и начинают отбиваться от мертвецов. Прошло совсем немного времени с начала. Мне удалось сжечь где-то половину обычных мертвецов, но остальные оставались живы. А этого около сотни монстров, которые хотели нас сожрать.

Проваливаясь в беспамятство, вижу урывками, что

происходит вокруг. Чувствую, как в меня вливаются сгустки Силы. После убитого главаря едва их замечаю. Голова раскалывается, а грудь горит огнем. Это конец? - приходит мысль.

Почему-то вспоминаются родители. Раннее детство, когда мы были вместе. Моменты, наполненные счастье. Они погибли несколько лет назад. Банальная автокатастрофа. По мне это сильно ударило, и последние года вел закрытый образ жизни. Видения сменяются одни за другими. Периодически прихожу в себя. Вижу, как сражаются наши. Потом все заканчивается. Настя стоит надо мной, а парни добивают мертвецов. Вот меня куда-то тащат, но на этом моменте окончательно отключаюсь, и проваливаюсь во тьму.

Очнулся у себя в кровати. Чистым и голодным. Попробовал пошевелиться, тело отозвалось дикой болью.

- Стой, лежи. Не шевелись. Тебе нужно отдыхать, - скашиваю глаза, это Настя.

- В-воды, - шепчу пересохшими губами.

- Да-да, сейчас, - придерживает мне стакан и дает напиться.

- Поесть, - говорить длинными предложениями нет сил, а желудок требует еды все сильнее.

- Сейчас, герой. Несу, - Настя смеется и уходит на кухню. - Держи. Настоящий мужик. Только проснулся и сразу требуешь поесть. Ну и перепугал же ты нас, - улыбка сменяется серьезным выражением лица.

- Что со мной? - тело болит, но не чувствую серьезных повреждений.

- Сейчас все в порядке. Были раны на груди, но затянулись.

- Затянулись? - хм, как-то быстро.

- Да, можешь сам посмотреть, - снова улыбается.

- Верю. - ну а что еще остается делать.

- Мы подумали, что тебя отключило от большого выброса силы. Нас всех тоже корежило. Столько тварей перебили.

- Хм, что произошло после того, как на вас пошли

дрессировщики?

- Старших мы убили легко, а с этими пришлось повозиться. Неприятные твари... - тут она замолчала и опустила взгляд.

- Что? - чувствую, нечто нехорошее скрывает за этой заминкой.

- Одного нашего убили. Не успел увернутся, дрессировщик ему хлыстом голову разбил.

Хочется выматериться, но сдерживаюсь. Вот и первые потери. Учитывая серьезность противника, легко отделались.

- Что было дальше?

- А дальше мы их все же добили. Тут я увидела, что твои дела плохи. Побежала на помощь, но поняла, что не успеваю. Выхватила пистолет и разрядила обойму в эту тварь. - продолжила рассказ Настя.

- Спасибо тебе. Этим ты спасла мне жизнь. Главарь был слишком силен. Победить получилось только чудом. - благодарю и признаюсь я. Настя снова улыбается.

- Ну а дальше мы встали вокруг тебя и защищали, потому что ты прилег отдохнуть..., - вот зараза. Стебает меня. Улыбаюсь на такую незамысловатую подколку. - После была тупая рубка. Ты всех потрепал хорошо огнем. Это нас и спасло. Были бы они свежими и целыми, все бы там остались. Дальше добивали тех, кто выжил. Я теперь ненавижу рубить.

- Что по уровням? - обратил внимание, что Настя серьезно выросла, - ты теперь 18?

- Да, - улыбается девушка, - а Андрей только 17, - ее лицо озаряет гордое выражение лица, - за главаря мне тоже перепало. Плюс характеристики серьезно подняли. Ребята тоже теперь все 14-15 уровня.

- Это все? - спрашиваю я.

- Нет, - Настя загадочно улыбается, - еще все получили навыки!

- Ого, какие? - а вот это круто, радуюсь я.

- Сам посмотришь, - вот же маленькая интригантка.

- Хорошо, - улыбаюсь на ее подначку.

Так, нужно и свои достижения проверить. Открываю сообщения:

Получен 23 уровень.

+ 8 выносливость

+ 2 ловкость

+ 3 сила

+ 7 интеллект

+ 3 дух

+ 1 интуиция

Сила Огня +4 уровня

Ускорение + 1

Получен навык "Восстановление повреждений". Уровень 1

Получено достижение "Здоровяк" 2 уровня. +2 к выносливости

Поздравляем, вы первый, кто получил достижение. Бонус: пассивный навык "Восстановление повреждений" меняется на "Регенерация". Уровень 1.

Регенерация: получен уровень 3.

Смотрю в чем разница между повреждениями и регенерацией. Первое можно сознательно активировать и заживить рану, как понимаю. Второе же действует в автоматическом режиме. Это объясняет, почему я жив и без ран. Затянулись. А пока действовала регенерация, успела прокачаться до 3 уровня? Да я чертовски везуч. Или это Игра подстраивается? Уж слишком своевременно получил именно то, что нужно.

У меня было 18 свободных характеристик. Кидаю одно очко в интеллект и довожу его до 30. Странно, достижение не дают... Хм. На 40 теперь дадут, или скорее на 50? Жаль, что очков не хватит проверить. Чувствую, там очень вкусные бонусы.

Еще пять очков кидаю в интуицию и довожу до десяти, она мне очень помогла.

Получено достижение "Интуит". +1 к интуиции.

Вы первый, кто получил достижение. Бонус: вы видите намерения врагов.

Опа. Боевое предвидение? Здорово. Постепенно превращаюсь в машину смерти.

Главный вопрос. Дух или интеллект? Второе до 50 быстрее поднять. А следовательно получить бонус. Но и мана нужна. А была не была. Вливаю все в интеллект.

Немного подумав, решил распределить часть навыков. В этот раз я прошел по гране. С вкаченными навыки глядишь все было бы проще. Да и жутко интересно, есть ли бонусы за достижение десятого уровня навыка. Вкладываю одно очко в ускорение, три в плевок, семь в регенерацию и пять в умение огня. Довожу все до десятки.

Навык "Плевок" изменен на навык "Стрела огня" 10 уровень.

Ускорение достигло десятого уровня. Желаете увеличить время или скорость?

Выбираю скорость.

Регенерация достигла десятого уровня. Навык "Регенерация" улучшен. Теперь вы можете заживлять сильные повреждения.

Умение огня достигло десятого уровня. Получено звание "Приказывающий огню". Огонь подчиняется вам.

Это все требует тщательной проверки. Пока разбирался, Настя принесла еще еды. Это была уже третья порция за час. По всей видимости, регенерация ускоряет восстановление, но требует для этого ресурсы. Логично, что сказать.

- Долго я провалялся в отключке? - спрашиваю у Насти.

- Сутки. Битва была вчера. Сейчас утро.

- О как. Будем считать, что я взял выходной. - улыбаюсь ей. - а Андрей где?

- Сейчас гоняют новичков, а остальная команда чистит квартиры.

- А почему без меня чистите? - хмурю брови.

- Ребята серьезно прокачались, да и с навыками теперь. Так что даже если вылезет какая тварь, не страшно, - обрисовывает она ситуацию.

- А что за новички?

- Ну... Как оказалось, нашу битву много кто видел и людей это впечатлило. Все понимают, что если бы не мы, то всем бы пришел конец. А точнее, если бы не ты... Потому что без тебя мы не смогли бы справиться. - делает она мне комплимент, - Люди прониклись и решили присоединиться к нам. Все сомневающиеся, кого мы пошли. Плюс вылезло еще несколько человек из нашего дома. А потом стал подтягиваться народ с соседних. Пожар и дым привлек внимание многих. Так что ты и наш отряд теперь звезда.

- И сколько человек пришло?

- Нас в команде было десять. Присоединиться решило еще 22 человека.

- Ого. То никого не было, то решили повылазить. Вот что горячий пиар делает. Так и что, вы всех приняли? - интересно, как они повели себя без меня.

- Нет, конечно. Мы всем сказали, что основное решение за тобой. Сейчас Андрей с ребятами тестируют новичков на способности. Сам понимаешь, что не все будут готовы сражаться.

- Хорошо, молодцы. Правильно поступили. Хвалю, - Настя на эти слова искренне улыбается.

Надо будет установить порядок действий на типичные ситуации. Нас становится больше, поэтому придется вводить правила. Боль из тела постепенно уходила, и я встал. Как думаете, что больше всего хочется после суток в отключке? Правильно, в туалет.

В ванне ждал сюрприз. Внешность... несколько изменилась. Я стал грубее и жестче. Словно воин, закаленный в схватках. Плечи раздались в стороны, а тело стало жилистым и рельефным. У меня и до этого было с этим все в порядке, но сейчас... Я производил впечатление матерого убийцы. А глаза... Даже мне стало немного страшно, когда я посмотрел в них. Если заглянуть вглубь, то можно увидеть пламя. И ярость. Которые были готовы выплеснуться в любой момент. Добавьте к этому отросшую щетину и образ недоброго дядечки завершен. С такой внешностью грабить в подворотне кошельки самое то. Особенно, если топор взять. Полюбовавшись собой, вышел из ванны и сказал:

- Настя, иди, предупреди всех, что со мной все в порядке. Жду новичков сегодня вечером во дворе. Перед этим пусть зайдет Андрей и доложит ситуацию по ним.

Обратил внимание, что девушка тоже изменилась. В ее

движениях стала сквозить... грация. Даже засмотрелся на нее. До этого она была обычной женщиной, которых вокруг много, хоть и симпатичной. Теперь это была хищница. Со своей, особой красотой. Которая опасна, но завораживает. И да, ее задница тоже претерпела изменения...- мелькнула мысль, а я вспомнил, что с этой Игрой уже давно без женщины. А тестостерон то повысился с постоянными сражениями. Одернув себя, стал собираться. Где мой топор?

Меня ждал сюрприз. Над топором висела надпись.

Топор. Уровень 5

Он стал артефактом или он был артефактом? Когда взял в руки, выскочило сообщение.

Пропустив через себя Силу и кровь врагов двух миров, оружие превратилось в артефакт.

Получено свойство "Самовосстановление".

Присмотрелся, топор действительно стал... новее? Круто. Мой первый артефакт. Он сам будет прокачиваться с убийством врагов или как? Ладно, пора спускаться и проверить новые способности. Да и глянуть, что команда получила.

Первым делом замерил, сколько секунд могу находиться в ускорение. Взял чашу и отпустил, чтобы посмотреть скорость. Десять внутренних секунд наблюдал, как она очень медленно ползет вниз. Впечатляет. На последней секунде спокойно успел подхватить. Чувствую, теперь бы я смог потягаться с главарем в легкую.

Умение огня порадовало еще больше. Управление, контроль, уровень воздействия, затраты маны... Все улучшилось если не на порядок, то значительно. Сейчас смог бы уничтожить всю толпу только за счет огня. Наверное. Минут пятнадцать развлекался тем, что баловался огнем. Защита от него тоже возросла. Теперь даже высокая температура ощущалась, как легкое тепло. Научился перекидывать огонек из одной руки в другую. Выставил ладонь вперед и превратился в ходящий огнемет. Поток спокойно бил на пару метров вперед. Если увеличивать расстояние, то сильно возрастал расход маны.

Стрела же была больше похоже на... пулю. Или снаряд. При максимальной накачке она приобретала форму эллипса, подрагивая от мощности. Выпустил одну в небо. Это... впечатляет. Снаряд, а обычной стрелой называть такую мощь не хотелось, улетела далеко, и скрылась с глаз. Нужно оценить разрушительную мощь, но чувствую тот же плевок она превосходит значительно.

Проверил регенерацию. Пришлось взять нож и разрезать руку. Обычный порез затянулся полностью за минуту. Впечатляет.

Теперь меня сложнее убить.

Ладно, с проверкой собственных навыков закончено. Пора взглянуть на остальных. На этом я отправился во двор.

Глава 12. Разбор полетов

Вышел на улицу и пошел искать команду, что зачищала квартиры. Помимо меня с Андреем и Настей, к нам присоединились до сражения восемь человек. Один погиб. Пока я был в отключке его успели похоронить. Трое не участвовали в сражение. Оставшаяся четверка и занималась зачисткой. Ну да, там опаснее всего. А у них самые высокие уровни, не считая нас троих.

У ребят сейчас как раз перекур. Как оказалось, нашелся умелец, который вскрывал двери без повреждений. Отлично, а то мой способ слишком разрушителен. А так можно заселять новых людей. Идея сделать этот дом базой отряда мне нравилась. Расположение удобное. Да и само строение тоже. Если немного укрепить, то получится как крепость. Дом построен кольцом и только с одной стороны была щель. Если заделать арки, то можно контролировать проход. Что в нынешней ситуации убережет хотя бы от обычных мертвецов. А высота дома позволяла посадить наверх наблюдателей и контролировать округу. Расположен рядом с перекрестком - видно все подходы вокруг. Надо отдать распоряжение и установить пост наблюдателей из тех, кто не сражается. Да и придумать, как заделать арки.

Бойцы при виде меня встали и уважительно кивнули. Хороший знак. С последней встречи они изменились. Если до этого не особо к ним присматривался, то сейчас они делом доказали, что достойны уважения.

- А откуда щит? - я сильно удивился, когда увидел его у одного из бойцов.

- Да в одной из квартир нашли. По всей видимости там жил человек, который увлекался реконструкцией. - ответил боец.

Бойца звали Игорем. Возраст ближе к тридцати. Крепкое телосложение, я бы даже сказал мощное. Видно, что со спортзалом на ты. Но не как милые мальчики с накаченным прессом, а добротный такой мужик. Он возглавлял эту четверку и был пятнадцатого уровня. Остальные четырнадцатого.

- А еще там было что? - уточняю я.

- Да, еще пара мечей. Один бутафорский, так что им не повоюешь. Второй настоящий, боевой. Видно что сделан качественно. Его Настя себе забрала. Сказала топор женщине не подходит, - сдал он девушку. А мне ничего не сказала. Вот

хитрая.

Ребята смотрели серьезно. Если кто и улыбался, то редко. У многих были родные, а что с ними сейчас неизвестно. Постоянные сражения тоже не добавляли атмосферы радости и непринужденности. Надеюсь, жизнь когда-нибудь наладится. Но зная про угрозу вторжения, я в этом сомневался.

- Хорошо. Кто какие навыки получил, покажете? - а вот это вызвало у парней не то, чтобы радостные улыбки, скорее гордые и хищные. Видно есть чем поделиться.

Так и оказалось. Троим дали навык взгляд. Тем, кто добивал сильных монстров. Насте, Андрею и еще одному бойцу. Если навыки передаются от монстров, получается, те тоже видели уровни? Логично. Они же были командирами. Это намного упрощало жизнь. Потому что, распределив людей с взглядом по группам, мы могли разделяться. Не рискуя нарваться на сильного монстра по незнанию.

Игорь этот навык, кстати, и получил. За добивание дрессировщика, по всей видимости. Силен. Отсюда и пятнадцатый уровень. Помимо взгляда он еще получил "Таранный удар". Остальные получили "Усиление удара". Что интересно, этот навык, который не прокачивался.

Интересная группа вышла. Игорь сам по себе мощный, плюс вложился в силу и прокачал ее в сражениях. С щитом опасен... и стал танком. Теперь он держал на себе тварей, а остальные прикрывали. Учитывая навыки на усиление удара, они быстро множили на ноль любую тварь, особо не рискуя. Парни уже начали срабатываться в схватках, поэтому решил оставить группу, как есть. Это при серьезных сражениях. А так никто не отменял другие обязанности, как прокачка новичков. Не мне ведь этим заниматься? Делегируй или умри, - мелькнула ироничная мысль.

Попросил продемонстрировать умение. Под это дело нашли мертвецов. Что сказать, таранный удар с щитом впечатляет. Тварь четвертого уровня превратилась в отбивную и после удара уже не встала. Навык был похож на рывок Андрея. Боец делал бросок вперед, пробивая противника. Прием был не обязательно рассчитан именно на щит, но с ним заиграл новыми красками. Как понимаете, просто таранить тоже можно, но чревато.

Усиленный удар в исполнение остальных бойцов рассекал тварь почти надвое. А при удаче появлялись две половинки. Страшная сила. Сделал для себя вывод, что таких ребят нельзя близко к себе подпускать. Даже не знаю, что будет, если начнутся стычки с другими игроками. Точнее, когда они начнутся, в чем я был уверен.

- Игорь, а мы можем как-то сами изготовить щиты и мечи?

Или любое подходящее оружие, которое уместнее, чем топоры? - задаю вопрос.

- Ну... В принципе да. Нужно только поискать умельцев, которые разбираются в теме. Так-то можно и на коленке собрать, но качество... Сам понимаешь. Против тварей уровнем повыше ширпотреб не подойдет, - немного подумав, ответил он.

- А если найти какой-нибудь клуб фехтовальщиков? Или осмотреть ту квартиру, где нашли щит и меч? Может там есть пособия или литература.

- Ближайший клуб, про который знаю, находится довольно далеко. Можно устроить вылазку... Но это дальний переход, так что опасно. По крайней мере, сейчас. А по второму вопросу - сделаем.

- Хорошо. Подумайте тогда еще над вопросом, как повысить наши шансы на выживание.

Еще немного постоял с ребятами, обсуждая детали, и отправился дальше. В то время пока бойцы отдыхали, свободные люди, которые не участвовали в сражениях, перетаскивали все нужное ко мне в подъезд. Не самый лучший, конечно, вариант, но альтернатив пока не было.

Дальше отправился искать Андрея и Настю, что проверяли сейчас кандидатов. Когда подошел к ним, увидел у желающих присоединиться разные эмоции. Любопытство, зависть, опасения и даже страх. Хм, вроде ничего не делал такого. Разве что сжег толпу мертвецов.

Решил немного покрасоваться, вдалеке как раз брел мертвец в нашу сторону. Попаду или нет? Если промажу, то провалюсь перед всеми. Но так хочется опробовать новую стрелу огня... Рискнем. Формирую снаряд, как я его про себя называл, и вливаю половину маны. Лучше перестраховаться. Стрела начинает гудеть в руке. Люди с интересом и опасением смотрят. Прицеливаюсь и отпускаю. Хорошо летит, - думаю я, - и в этот момент мертвеца буквально разносит на части и сжигает. Даже сам удивился от мощи, но виду не подал. Играем на публику. Отслеживаю реакцию, публика впечатлилась.

- Привет, Олег, - Андрей подходит и жмет руку, - хороший выстрел. Смотрю, пришел в себя? Настя предупредила, но все равно рад видеть здоровым собственными глазами.

Вот странность. Мы знаем друг друга всего ничего, а уже, если не друзья, то, как минимум соратники. Когда сражаешься с

человеком, вместе убиваешь и рискуешь погибнуть, это... сближает.

Тепло поздоровавшись, отошли в сторону, и Андрей поделился своей оценкой боя и людей, которые решили примкнуть к нам. В целом рассказ совпадал с Настиным. Оба пришли к выводу, что выгоднее убивать сильных монстров.

- Вижу, рвешься в бой? - спрашиваю его.

- Да. Нужно догнать Настю, да и чувствовать Силу, сам понимаешь..., - мне показалось, или он немного смутился? У них что, началось соперничество, кто выше уровень наберет? Про себя смеюсь, но внешне лишь киваю. Дополнительная мотивация, это хорошо.

Обсуждая детали, внезапно выяснилось, что Настя получала навык "Ускорение". Вот лиса, и не сказала мне ничего! Сделали вывод, что это за помощь в убийстве главаря прилетело. Больше ни у кого схожих способностей замечено не было. А этот ускорился вместе со мной, что и привело к ранению.

Сразу решили проверить, чье ускорение круче. Любопытно, но я где-то раза в три быстрее и в два раза дольше нахожусь в режиме замедления времени, чем она. Понятное дело, что у нее только первый уровень навыка, но все равно разница большая. Думаю, на это еще влияют характеристики. Без них, сомневаюсь, что мы сможем двигаться с такой скоростью. Банально разорвем мышцы.

- Пошлите ко мне. Нужно обсудить дальнейшие планы. Скажите остальным, что окончательное решение, как и говорил, будет вечером, - говорю Насте и Андрею, - нужно еще захватить Игоря с ребятами, пусть тоже думают.

На самом деле я уже знал, что делать дальше, но обсудить и узнать мнение команды лишним не будет. Для семи человек места у меня дома оказалось маловато, поэтому пошли к соседям, где нашлась просторная гостиная. Настя, как правильная женщина, быстро взяла с собой одного бойца и сделала закусок на всех.

Сейчас в команде десять человек, семь из которых выше четырнадцатого уровня. Этого хватит, чтобы справиться с любой уже встреченой проблемой. Но кто сказал, что дальше не случится ничего хуже? Для себя решил, что не хочу заниматься политикой, спасением мира или чем-то подобным. А вот создать группу бойцов... Гильдия, клан, орден, без разницы как это будет называться.

Мы уже убедились, что самое вкусное достается в сражение с сильными тварями. Поэтому первой задачей ставил научиться

убивать их. Для этого нужно научиться находить подходящих монстров. Поделился своим виденьем, возражений не последовало. Люди, которые раньше всех вошли ко мне в отряд, были... готовы к риску, что ли. От безысходности, отчаянья, страха, желания выжить - без разницы, почему они это сделали. Все успели распробовать Силу и понимали, что это именно то, что даст возможность стать кем-то значимым в будущем мире. Они еще не знали об угрозе от других рас, но всему свое время.

В рамках поставленной задачи решили следующее. Нам нужна репутация и налаженные контакты с другими людьми. В городе было около пяти миллионов людей. Сомневаюсь, что кроме нас не осталось выживших. Наверняка появились и другие места, где люди объединились. Вот с ними и нужно установить контакт. Идеально, если нас будут воспринимать как людей, которых нужно звать, чтобы убить сильную тварь. Это риск, разумеется, но и награда сладка.

Чтобы справиться, нам нужны люди. Сильные люди. Чем нас меньше, тем лучше. Чем мы сильнее, тем лучше. Простая формула. От толпы слабых игроков толку не будет. Они не смогут завалить сильного монстра. А даже если смогут, то откат от гигантской дозы Силы убьет. Поэтому отбираем лучших. Пусть вступление в наш отряд станет престижным. Люди, которые уже в нем - доказали делом, что достойны. Ну а остальным желающим... у них будет шанс.

Чтобы отсеивать людей с гнильцой, придется каждого проверять мне. Вот геморрой... Раскаченные интеллект с интуицией и бонус "Больше видишь" позволяли легко читать людей. Словно детектор лжи. По крайней мере, я стал гораздо глубже воспринимать реакции.

Андрей был простым, но чем выше он поднимался по уровням, тем больше в нем разгорались уверенность и амбиции.

Настя после пережитого горя не сломалась, а закалилась. Найдя во мне точку опоры, она стала преданной.

Игорь был старше и с устоявшимися взглядами на жизнь, но понимал правильность происходящего и наши намерения совпадали.

Все из собравшихся просто хотели жить. Но чтобы жить и выжить, нужно сражаться. Мы это понимали.

- Решено. Любой, кто хочет вступить к нам в отряд должен пройти испытание. Убить собственноручно монстра и получить уровень. После прохождения испытания встреча со мной. - Подвел я итог. Мы не собирались рисковать людьми и всегда будем

страховать, но людям ведь об этом знать не обязательно?

Отдельно возник вопрос разведки. Внезапно всплыло, что машины не заводятся. Причин никто не знал. А я даже не задумался по этому вопросу. Хотя логично обратить на это внимание одним из первых. Но сам я не водитель, поэтому о машинах как-то не подумал. Каюсь, грешен. Раз с транспортом такая беда, то придется работать ножками. План составили такой. Сначала решаем вопрос с новичками, смотрим, сколько людей вольются в наши ряды. Потом устраиваем экспресс прокачку. Когда люди подрастут в уровнях, начинаем делать вылазки на большие расстояния. Так, чтобы успеть за день вернуться. Цель - прокачка уровней, поиск уникальных монстров и людей. Если встретится кто-то слишком сильный, отступать или по возможности приводить за собой. А здесь уже давить всей командой.

Попутно придется организовать добычу припасов. Решили дать возможность жить рядом с нами тем, кто не хочет сражаться, но готов работать и быть полезным. Ну а что, работа для всех найдется.

Закончив обсуждение, разошлись, и каждый отправился по своим делам.

Мне быстро надоели пустые разговоры, хотелось заняться делом. Хотелось... сражений? Приключений? С удивлением понял, что да. Сидеть вот так вот строить планы утомляло, но, к сожалению, это необходимая часть. Придется привыкать.

Следующая неделя превратилась в рабочие будни. Из всех желающий отобрали десять человек. Пару сами отказались, остальным отказал я. Кто-то не был готов, кто-то слишком слаб, а по некоторым было сразу видно, что человек с гнильцой. Таких предупреждал, что они могут оставаться на нашей территории, но при малейшем проступке будут изгнаны. А при проступке серьезном... На этом я делал многозначительную паузу, зажигая в руке огонь. Намек доходил до всех.

За неделю очистили окончательно дом. В округе не осталось ничего, чтобы мы не нашли и не утащили к себе.

Если человек умудрялся перейти за десятый уровень, то ему разрешалось набрать себе четверых людей. Которые также проходили испытание, и встречу со мной. Проблема была в том, что перейти рубеж десятого уровня было сложно. Для этого обычных мертвецов было недостаточно. Нужно убить особого мертвеца, которого еще попробуй, найди. Обычно они не ходили поодиночке, что усложняло задачу. Но отличившийся, гарантировано получал навык, что повышало его боеспособность. Таким нехитрым способом у нас стала выстраиваться вертикаль

власти.

Через пару дней впервые столкнулись с группами выживших. Максимальный отряд, представители которого вышли на нас сами состоял из тридцати человек. Да и какой это отряд. Так, просто группа людей. Самый высокий уровень у них десятый - рядовые бойцы, не больше.

Со всеми обменивались информацией. Каких монстров видели, как убивали, другие группы людей. Объявляли, что к нам можно обратиться за помощью в убийстве тварей или присоединиться при желание. На наших условиях понятное дело. Игрокам выше пятого уровня испытание проходить не требовалось.

Устав от не большого, но постоянного потока людей, перебросил эту обязанность на Андрея с Настей. Только если они одобряли человека, за него брался я. Это снизило с меня нагрузку, но радости ребятам не добавило. Ну а куда деваться, - ехидно подумал я.

Прошел первый месяц после того, как началась Игра. Я так и не смог больше прокачать навыки, потому что банально не нашлось подходящего противника. Заметили, что те, кто был ниже на пять уровней, не давали никакой прибавки. А твари, которые были ниже на двадцать уровней, меня просто сторонились и убегали, когда я подходил. Вот тебе и альфа-самец.

А потом случилось то, чего я опасался. Первая стычка с другой расой.

Глава 13. Первый контакт

Все началось с того, что на людей напали и утащили в злополучный парк, где случился первый пробой Силы в наш мир. Когда они проходили мимо, из леса вышли трое... существ в окружение тварей, отдаленно напоминающих волков.

Наших было пятеро. Они возвращались с припасами. Четыре обычных человека и один боец десятого уровня. Стандартная группа для переноски добычи на разведанной территории.

Так как парк рядом с домом, то сцену видели издалека. Подробностей разглядеть не удалось, но сам факт нападения и похищения заметили.

Из сильных бойцов на базе был только я. Остальные ушли в разведку. Первым делом послал людей, с приказом всем собраться и приготовиться к атаке. Даже если бы хотел, я не мог оставить своих людей. Было непонятно, живы они или нет. Но в любом случае, враг рядом с домом не к добру. Поэтому следовало разобраться. Так как все равно никто не обладал скрытностью кроме меня, пока бойцы собираются, решил разведать территорию. Если противник окажется достаточно силен, что даже я не смогу хотя бы уйти, то нам всем в любом случае конец. Кто бы это ни был, но свои намерения они показали. С добрыми целями людей не утаскивают. Поэтому, взяв топор, отправился смотреть, кто это у нас такой активный завелся.

На улице поздняя весна, когда еще не лето, но дни уже теплые. Деревья давно зеленые, а густая листва самое то, чтобы оставаться незамеченным. Благо я знал в парке каждую тропку. Люблю природу, а гулять здесь было привычкой.

Хоть и называю это место парком, но оно скорее ближе к лесу. Единственное отличие от дикой природы, удобные тропинки и несколько детских площадок. Высокие деревья, кустарники, ручьи - при желании можно спрятаться так, что никто не найдет. А если залезть глубже от центральных дорожек, то хоть живи с палаткой - от мира будешь отрезан.

Подойдя к парку, отчетливо почувствовал опасность. Пока размытую, неявную... как будто где-то там формировалось нечто нехорошее для нас всех. В этом случае ждет новое сражение, но закончится ли оно также удачно, как и предыдущие... А у нас есть другой выбор? - подумал я. Спрятаться, убежать, затаиться и ждать, пока кто-нибудь спасет? Уже месяц прошел, но спасателей не видно.

Войдя в боевой настрой, очистил голову от мыслей простой дыхательной практикой и скользнул между деревьями. Перед тем,

как выйти, не поленился надеть камуфляжный комбинезон с подходящей расцветкой. Так шансы остаться незамеченным выше. Без мыслей и эмоций я скользил под кронами деревьев словно тень. Повышенные характеристики вывели точность движений и координацию на новый уровень. Теперь моему телу легко давалось то, что для обычного человека невозможно.

Ориентируясь на ощущение опасности, медленно продвигался к цели. Чутье меня вело в противоположную часть парка от того места, где я провалился в чужой мир.

Думал, что это очередной вид нежити, но ошибся. Мне удалось выйти к поляне, где происходило основное действие незамеченным, и от того, что увидел, волосы встали дыбом. Как наивен я был, когда считал, что меня уже ничем не шокировать. Постоянные бои и кровь закалили, но это… Я нашел наших людей. Они еще были живы, но лучше бы были мертвы. Есть такая пытка, когда человека привязывали к бамбуку, а тот через него прорастал… Сейчас я наблюдал нечто похожее. Группа неизвестных, а теперь отчетливо видно, что это не нежить, а живые и разумные, явно готовила какой-то ритуал. К чему он только ведет…

Наши люди были распяты. Из их конечностей прорастали стебли деревьев. В этот момент к ним подошло существо и стало делать пасы руками. Колдует? Это был точно не человек. Вот и случилось то, чего я опасался. Первый контакт. Захватчики так быстро пришли на нашу землю? Это случайная группа или полноценное вторжение? Если второе, то нам конец.

Это существо про себя назвал друидом. Таких на поляне было пять, но все они отличались. Главарь был 33 уровня, остальные четверо 30. Точнее, это я решил, что он главарь. Это было видно по тому, как остальные реагировали на него.

Друидом назвал, потому что он покрыт… растениями? Или это такая одежда? Представьте что-то среднее между деревом и человеком. Голову венчали величественные рога. На плечах, словно мантия, висела листва, спадая вниз до земли. В руке он держал посох, навершие которого больше всего напоминало почку на деревьях. Помимо этих существ еще была пятерка животных, напоминающих волков. С такими размера на них при желание можно прокатиться. Поэтому я и назвал группу друидами. Зеленые цвета, деревья, рога, животные, чем не друиды? Сомневаюсь, что они так называются, но нужно же как-то обозначить для понимания. Роста они с низкого человека, так что вполне могли оседлать своих животных. А это уже опасней, потому что чувствую, что скорость развить они могут приличную.

Присмотрелся к волкам, над ними появилась табличка:

Фенрир. 25 уровень.

Размеров с небольшого теленка. Выпирающие клыки, блестящая шерсть и мощные лапы. Будет сложно такого убить.

Сами друиды отличались между собой в плане внешности и экипировки. Если главный был ожившей декорацией на тему весеннего леса, то остальные имели более привычную броню. Если вы когда-нибудь видели броню, похожую на кору. Понятно, почему они обосновались в парке. Здесь им легко затеряться с такой внешностью.

Увидеть все детали мне хватило несколько секунд. Параллельно обдумывал, можно ли спасти наших людей. Что примечательно, над друидами не отображалось ничего, кроме уровня. Над людьми, кстати, тоже. Похвальная секретность, когда касается своих, но не когда изучаешь противника.

Тут чувство опасности взывало и я понял, что если не вмешаюсь, то наши люди умрут. Хотел наплевать на все и кинуть в них максимальный огненный снаряд, но не успел… Друид-шаман закончил обряд, и тела наших ребят выгнулись дугой. Рост стеблей стал ускоряться и формироваться в некий силуэт. Я смотрел во все глаза и не мог поверить. Вот она, настоящая магия. Каким бы крутым я себя не считал магом огня, но впечатляло это разве что только на фоне других людей. А здесь… здесь же чувствовались знания. Более чем уверен, что эти твари обладают не парочкой навыков, а гораздо большим числом. Учитывая их уровень, они крайне опасны.

Тем временем стебли окончательно сформировались, и я увидел… энтов? Живые деревья! Один был двадцать пятого уровня, а четыре остальных только пятнадцатого. Как это они это сделать из обычных людей? Что за ритуалы такие? Я думал, что до этого ситуация плохая, теперь осознал, что все может быть еще хуже. Потому что следующий логичный шаг друидов, начать захватывать людей и формировать армию из энтов. А там глядишь, и полноценное вторжение начнется. Если пятерка друидов может сотворить такое, то, что будет, если придет сотня? Тысяча? А что могут натворить Игроки уровня эдак сотого? В такие моменты задумываешь, а не проще ли сдаться… Но сейчас меня жгла ярость за наших убитых людей.

Ну уж нет. Зря вы сюда пришли, мои зеленые друзья. Готовьтесь, вам предстоит узнать, на что способны люди. Незаметно отступив обратно в заросли, я направился к базе, нужно предупредить наших.

***

К моему возвращению все были в сборе. Мой доклад слушали молча и постепенно среди людей разрасталось напряжение.

- Что будем делать? - озвучит Андрей вопрос, который мучил многих. Голос спокойный и собранный.

- А у нас есть выбор? - это уже Игорь взял слово, - Все просто. Рядом с домом враг, который убил наших людей.

- Предлагаешь убить всех? - Настя задает вопрос. В ней тоже нет паники, но все понимают, что друиды превосходят нас в силе. А неизвестная магия делает любой план непредсказуемым.

- Игорь прав. У нас нет выбора, - констатирую факт, - К нашему дому подошел враг, который с каждой минутой только набирает силу. Нет гарантий, что пока мы тут разговариваем, они не создадут еще энтов или кого посильнее. Так же нет гарантий, что к ним не придет подкрепление. Поэтому альтернатив особо нет. Либо уходить из этих мест и спасаться бегством... а значит отдать им на растерзание нашу территорию. Либо собираться и убивать любой ценой.

Повисла тяжелая тишина. Вот он, момент истины. Вот она, настоящая проверка моей команды и всех людей, что к нам примкнули. Одно дело гонять мертвецов, которые уже изучены, и находиться при этом под страховкой. Другое дело сражаться с неизвестным и заведомо более сильным противником. Чувствую среди людей страх, напряжение и... решимость.

- Слушай мое решение. Отправляемся в бой. Идут только добровольцы. Пойти могут только люди, достигшие десятого уровня и выше. Заставлять никого не буду. Слишком велика вероятность, что мы умрем. В этом случае рекомендую всем остальным уйти из этих мест и спасаться. Время на сбор пятнадцать минут. Разойтись.

В итоге собралось двадцать два человека. Я, Андрей, Настя, Игорь, его ребята и рядовые бойцы. В этот момент я почувствовал, что мы не просто кружок по интересам, который объединился, потому что выбора нет, а настоящая команда.

План составили такой. Один умник догадался вытачивать из металлических труб копья. Брали такую длинной в три метра, затачивали один конец до остроты. Ближе к другому концу приваривали ручку и делали рукоять, чтобы держаться, и упереться можно было. Именно с помощью копий решили убивать собак. Для энтов приготовили коктейли Молотова. Если

получится, то друидам тоже достанется. За этот месяц мы смогли достать несколько стволов, поэтому самые меткие стрелки пойдут еще с огнестрельным оружием. Главной ударной силой был я. Посмотрим, смогу ли оправдать надежду.

Потребовалось чуть больше времени, чтобы собраться. Но в итоге выдвинулись. Когда подошли к парку, нас ждала встреча. Одинокий фенрир с хозяином. Они молча вышли из под тени деревьев. Настолько я успел оценить, это был обычный воин, в то время, когда главный играл роль шамана и предводителя. Когда называл его шаманом, то подразумевал под этим непонятного типа, который непонятное что делает, но похоже на колдовство.

- Добыча сама пришла? - внезапно сказал друид. Если бы вы слышали, как говорит дерево, то смогли бы представить, какой у него голос. Немного скрипучий, хлесткий и с тягучими гласными.

Наш отряд замер, ошарашенный тем, что он говорит на понятном нам языке.

- Спокойно. Когда приходишь в чужой мир, то получаешь знание языка, - пояснил я своим людям. Потом придется объясняться, откуда такие познания. Но это так и так придется делать, вводя в курс касательно перспектив общения с другими расами.

Зеленому же я ничего не сказал. Молча сформировал стрелу огня и швырнул ему в лицо. На мгновенье, на его лице промелькнуло удивление и опасение, но потом он принял удар на руку и отбил! Вот черт. Это будет сложнее, чем хотелось.

- Это все на что вы способны? Жалкий вид. Не хочу об вас даже мараться. Взять их! - последние слова предназначались фенриру, после чего тот напрягся, зарычал и приготовился к прыжку.

- Копья! - кричу бойцам. Я чувствовал напряжение сзади меня. Мои люди буквально излучали злость и готовность напасть. Ну что же, понеслась.

Дальше все произошло почти мгновенно. Фенвир прыгает вперед, я наполняю всей маной стрелу огня, а бойцы сзади выставляют копья. Волк насаживается на них, его прыжок сбивается. Стрела вылетает снова в лицо друиду. Он выставляет руку, не восприняв всерьез угрозу. Боковым зрением отмечаю, как на волка падают меч и топор Насти и Андрея, которые зашли с боков к нему. Включаю ускорение, ухожу в сторону. Стрела попадает в руку друиду, взрывается и тот окутывается пламенем. Нравится, тварь? В этот момент он ослеплен и не видит, как я захочу сбоку и замахиваюсь топором. Под ускорением я слишком быстр даже для него. Вкладываю в удар всю злость за убитых людей, что накопилась у меня. Удар приходится точно в голову,

но она еще прикрыта рукой. Топор отрубает руку и хищно вонзается прямо в лицу этой твари. Выдергиваю топор и на остатках ускорения захожу ему за спину с ударом по шее.

Ускорение заканчивается и вижу, что друиду мало и он еще жив. В этот момент бойцы забивают толпой волка, которого на щите держит Игорь. Кто-то расторопный вонзает копье прямо в лицо друиду. Но что такое удар четырнадцатого уровня по тридцатому? Он вызвал скорее ошеломление, чем реальный урон. В этот момент неистово рублю эту тварь. Топор пылает все больше и в какой-то момент, когда я был на пределе, его голова наконец-то отделяется. Волк издав последний стон - затихает. Чтобы друид не воскрес, на всякий случай прижигаю обрубок шеи огнем. Хватит с меня, уже видел бешеную регенерацию. Немного подумал и отрубил руки. Чтоб наверняка.

Удивительно, но обошлось без потерь. Вот что значит недооценить противника. А дальше посыпались сообщения.

Получен уровень 26

Сила + 3

Ловкость +1

Ускорение +1

Огненная стрела +1

Настя получила 20 уровень, а Андрей 19. Снова она его сделала. Игорь и еще несколько бойцов тоже подняли по уровню. Часть бойцов просто не успела принять участие в сражение. Но успехи друзей только раззадорили. Мой топор поднял два уровня. Жду, когда же он достигнет десятого. Чувствую, там бонус.

У меня появилось 9 очков характеристик и я решил довести интеллект до 50. Надеюсь на бонус, а сейчас любое преимущество нужно для финальной схватки.

Поздравляем, получено достижение "Умник" 3 уровня. +5 к интеллекту.

Вы первый, кто получил достижение. Получен бонус: первый магический удар имеет шанс пробить магическую броню противника.

Когда прочитал, сначала завис. Опять эти неопределенные описания. Но потом подумал, что мне ужасно повезло. Сегодня я видел, как друид одной рукой отразил удар. Походу, именно так и действует магическая защита. Но если я ее теперь могу пробить... То первый удар окажется страшен. Самое то, перед боем с друидами.

Дальше двинулись вглубь леса. У меня только один вопрос. Знают ли друиды о гибели своего или нет? Если да, то нас ждет горячая встреча и засада. Если нет… то есть шансы. Мертвый друид вел себя высокомерно по отношению к нам. Это ожидаемо, учитывая его и наш уровень. Если еще предположить, что он пришел из развитого магического мира… это значит, что у него были навыки. Разные и раскаченные. Это у нас дефицит, так как мир новый.

Не доходя до поляны, отделился от отряда и ушел на разведку. Нужно проверить на наличие засады. Остальные остались ждать в зарослях. Перед походом все облачились в камуфляжные комбинезоны, поэтому бойцы сливались с местностью.

Походу, удача сегодня на нашей стороне. Друиды спокойно разбивали лагерь. Старший из них возился с энтами, которые окончательно заматерели. Надеюсь, огонь сможет им навредить, а лучше, если эти твари сгорят дотла.

Двое друидов с волками контролировало обстановку. Третий, который с бубном, медитировал в сторонке. По крайней мере, он сидел и не двигался. Когда убивал первого друида, заметил, что у них не было зрачков, век и бровей. Деревянные глаза… Темные белки с отливом зеленоватого. Именно в этот момент становилось понятно, что это не люди. Волос у них тоже, как таковых не было. Длинные рога у главного шамана, а у бойцов закругленные и прижатые назад к голове. Как будто зализаны, только впечатление производили хищное.

Вернулся к своим и обрисовал ситуацию. Решили поступить следующим образом. Основная команда с Игорем во главе начинает атаку. Расчет был на то, что на них бросятся волки с воинами. Отдельная группа должна закидать энтов огненными коктейлями. Я займу противоположную сторону, а Настя с Андреем, как главная ударная сила после меня, зайдут с боку и ударят во фланг, когда противники начнут атаку. Бой начнем с выстрела по друидам. Если оружие сможет им повредить, то это увеличит шансы на победу.

Двадцать минут мне понадобилось, чтобы сделать крюк и занять позицию. Внезапно подумалось, что раньше жилось проще. Зарабатывание денег, путешествия, интрижки с женщинами. Вот и вся жизнь. Никаких проблем, сражений, риска. Были же времена..

Эти мысли как возникли, так и ушли. Все внимание досталось противнику. Тем временем главный шаман закончил работу с энтами и отошел к медитирующему. Отсюда было не слышно о чем они говорят, но язык явно не наш. Приготовившись,

подал знак своим. Началось.

Раздался первый выстрел, а следом еще три. События понеслись вскачь. Первая пуля попала точно в голову первому из воинов и опрокинула его. Следующая угодила второму в грудь, на что он только пошатнулся. Броня из коры оказалась крепче, чем можно подумать. Третья и четвертая даже не долетела до шамана, зависнув в воздухе в метре о него. Вокруг замерцала пленка, какой-то щит? Хочу себе такой.

Надо отдать должное, но сориентировались они быстро. Воин махнул рукой и фенриры сорвались с места, чтобы разорвать смельчаков, что посмели бросить им вызов. Шаман же сделал пасы руками на энтов. Те повернулись в сторону атакующих и медленно пошли, постепенно набирая скорость. Я выжидал.

Раздалось еще несколько выстрелов, и двое волков споткнулись. Молодцы бойцы! Успели среагировать. Вперед вышел Игорь и принял первого добежавшего фенрира на щит. Второй встретил ряд копий, насаживая его. Ребята уже имели опыт убийства такого монстра, поэтому не растерялись.

Второй друид, который был с бубном, удивил меня. Его руки засветились, потом он направил их в сторону упавшего от пули воина, и тот стал подниматься. Лекарь?! Это усложняет дело. Эта тварь стала резко приоритетной целью, что понимали все.

Когда энты пробежали половину дистанции, отделяющую от людей, группа с огненными коктейлями выдвинулась на встречу и стала забрасывать. Бинго! План удался, и деревяшки весело загорелись! Хотя живое двухметровое дерево, которое пылает огнем и пытается тебя убить, это не тот враг, которого стоит недооценивать. Особенно того, который был двадцать пятого уровня. С остальными наши справятся, я уверен, слишком тот неуклюжий.

Тут главный решил вмешаться. Вышел вперед, развел руки, что-то завывая, а потом выставил посох вперед. Вылетел зеленый сгусток, который врезался в одного из людей, что закидывал огнем энтов. Боец мгновенно покрылся прорастающими стеблями и, заорав от боли, упал на землю, где затих. Жуткая смерть. Это подрывает моральной дух команды. Вот как выглядит, когда 33 бьет по 12 уровню.

Пришло время вмешаться, иначе нам всем конец. Друид просто всех перестреляет издалека. Этот же момент выбрали Настя с Андреем, чтобы напасть на лекаря. Воины друидов успели добежать до основной группы и там сейчас шла рубка.

Вливаю всю ману в один удар. Назвать стрелой этот снаряд, гудящий от мощи можно только с натяжкой. Первый удар пробивает магическую защиту. Шанс убить с первого раза

противника мага. Интуиция подсказывает ждать. Медленно подхожу ближе. Звуки уходят. Внимание сужается до врага, который посмел прийти в наш мир, чтобы убивать. Вот он снова завывает и направляет посох на еще одного бойца. Приходит понимание, что пора. Отпускаю стрелу.

Вижу, как оставляя шлейф, она летит прямо ему в шею. Что-то почувствовав, он прерывает свой удар и поворачивается. Он настолько быстр, что успевает выставить посох с руками в защитном жесте. Между ним и стрелой формируется защитная пленка, а взгляд фиксируется на мне. В этих пустых глазах без зрачков читалось превосходство и насмешка, а еще обещание мучительной смерти.

Проходит секунда и стрела, игнорируя защиту, впитывается прямо в лицо. Перед тем, как его охватило пламя, я успел увидеть мелькнувшее удивление. Не ожидала, тварь? В этот момент я летел к нему, занося топор. Шаман пылал... но был жив. Он засветился зеленым светом и покрылся жижей, которая моментально погасила огонь.

Пока не пришел в себя, включаю ускорение и наношу удар по руке, что держала посох, отрубая ее. Ну теперь посмотрим, кто кого. Рублю, вкладывая в удары ярость. Он пытается уклоняться, но я быстрее. А потом ускорение заканчивается. Чувствую, что шаман еле живой, но оставшейся рукой делает взмах, и я спотыкаюсь. Что это? Ноги оплетают появившиеся из под земли стебли, вгрызаясь в плоть.

Падаю и ору от боли. Чувствовать, как тебя разрывает на части... Как в теле скользят змеи из острых листов, что так легко вспарывают... Вижу, как эта тварь подходит, чтобы рассмотреть мою смерть в деталях. О, не сомневаюсь, что его это порадует. Плюю в него кровью, чтобы разозлить и не захлебнуться. Друид утирается, сдирая вместе кровью ошметки обгоревшей плоти. А всё-таки достал я его... Ну что, мелькает мысль, пришло время умирать?

Друид заносит руку, которая начинает светиться зеленым и в этот момент из его головы выходит меч. Что?! Тело падает, а из-за его спины появляется Настя.

- Олег, как ты?! - она приходит в ужас, когда видит мое состояние.

- Нормально. Только вытащи из меня эти чертовы стебли! - захлебываясь собственной кровью, пытаюсь говорить ей.

Она падает передо мною на колени и начинает выдирать их. Как же это больно... Чертов друид, точно воскрешу и убью еще раз! От него отделяется яркий сгусток и вливается в меня с

Настей. Это придает сил и очищает сознание.

Вычистив все раны, боль отступает, а я чувствую, как регенерация начинает действовать. Сыпятся сообщения, но не обращаю на них внимания. Все потом.

- Что с остальными? - спрашиваю Настю.

- Все закончилось. Мы всех убили. Когда Андрей добил лекаря, я увидела, что друид почти прикончил тебя и бросилась на помощь. Спасать тебя становится традицией, - она находит место для улыбки.

- Хорошо, помоги другим. Я скоро приду в себя и присоединюсь.

- Точно придешь? У тебя ужасные раны по всему телу, - беспокоится обо мне? Неожиданно приятно.

- Да, все нормально. На мне быстро заживает, - улыбаюсь и подбадриваю ее.

Настя отходит, а я смотрю в небо и как колышутся верхушки деревьев. Чувствовать, как тело заживает - щекотно. Вставать не хотелось, если бы мог, остался здесь и уснул. Но ко мне даст... Только мелькнула эта мысль, как подошел Андрей и прервал мое уединение.

- Командир, подлечить? - крикнул он за несколько метров.

- А есть чем? - что он мне предложит, обезболивающее что ли...

- Да, - короткий ответ. Что значит да? Поднимаю голову и пристально смотрю на него. Видно мое окровавленное тело дало понять, что у меня не так много сил, чтобы играть в игры.

- Мне дали навык на лечение, - выдает он.

- Что?! Серьезно? - а вот это очень сильно меняет расклад и повышает шансы на выживание.

- Да, уже проверил на бойцах. С ним открылась характеристика дух. Пока значения маленькие и маны не хватает, но лечить могу. Тяжелораненых удалось спасти.

- Это очень хорошо. А навык мы тебе прокачаем. Ты теперь знаешь кто? - спрашиваю его с ухмылкой.

- Лекарь?

- Ну, это тоже да. Но еще наша главная ценность. Будем тебя холить и лелеять. Как принцессу, - подкалываю его.

Андрей лишь улыбается в ответ. Простые шутки, чтобы скинуть напряжение после боя. Нам всем это сейчас нужно.

- Ладно, давай к делу. Раненные есть? - не хочу это спрашивать, но нужно, - убитые?

- Да, пять человек погибло, - Андрей опускает взгляд. Своих терять... тяжело, - одного убил друид, а остальных покрошил энт и воины. Пока их убили... В общем, слишком сильный противник. Остались только слабо раненые, вылечу по мере восстановления маны. - киваю, показывая, что услышал, мрачная новость, что сказать.

- Как навык то получил? - интересно же.

- За убийство лекаря дали.

- Ну что, обошел Настю? - не удержался я от вопроса.

- Хех, если бы, она теперь тоже магией владеет.

- Да? Какой же? - ничего себе. А сильный куш мы сорвали. Магия совсем другой уровень. Это не топорами мертвецов рубить.

- Пусть сама расскажет. А я пойду бойцами займусь, как раз восстановился.

Чувствую, придется долго подводить итоги сегодняшнего боя. Ну что, глянем, что дали мне? Открываю сообщения:

Получен уровень 29.

Интеллект +2

Дух +2

Ловкость +1

Сила +2

Интуиция + 1

Выносливость +6
Огненная стрела + 1

Ускорение +1

Регенерация +3
А выносливости так много дали за мучения последней атакой друида?

Нужно решить, куда распределить характеристики. Дух или интуиция? Заманчиво получить бонус за интуицию, поэтому закинул туда восемь очков, а остаток в дух.

Поздравляем, получено достижение "Интуит" 2 уровня. +2 к интуиции

Вы первый, кто получил достижение. Бонус: боевое предвидение.

Хм, это что за зверь? Но название интригующее.

Сейчас мои характеристики выглядели так:

Уровень 29.

Сила +32

Ловкость +26

Интеллект +57

Выносливость +30

Интуиция +22

Дух +30
Скрытность 2

Ускорение 12

Взгляд 1

Стрела 12

Умение огня 10

Регенерация 13

Свободных навыков: 12

Шустрый маг огня, который любит махать топором и умеет восстанавливать раны. Супер.

Глянул на топор, он получил одиннадцатый уровень и открылось новое свойство. Теперь мог в моих руках воспламеняться, нанося дополнительный урон. Интересно. Уже не просто железка, а мощный артефакт.

Почувствовав сильную усталость и голод после заживления ран, который нарастал, я приказал всем собираться. Разбор полетов потом устроим, сейчас на базу, приводить себя в порядок и отдыхать. С убитых друидов поснимали все ценное, а тела сожгли. Не хотелось бы, чтобы они восстали в виде мертвецов. Тела наших убитый забрали с собой. Они достойны нормальных похорон. Уставшие и окровавленные, отправились домой.

Глава 14. Стычка с людьми

Добравшись домой, первым делом смыл с себя грязь и кровь. Раны чесались, и тело покрыли свежие рубцы. Но после того, как плотно поел, они постепенно исчезли. Пришлось есть повторно. Регенерация супер полезное приобретение, но теперь каждый раз после боя я дико голодный.

Убитых решили предать погребальному огню. Закапывать в землю, когда по улицам бродят ходячие мертвецы или какая-нибудь тварь вполне может раскопать могилу и сожрать останки... Идею сжигать трупы поддержали все.

А дальше началось подведение итогов.

Настя взяла 26 уровень, а Андрей 25. Бедный мужик, опять его обошли... Игорь умудрился получить 24 уровень, его бойцы, что были 14 стали 20. Все остальные получили 15-16 уровень.

Игорь получил навык "Усиление отряда". Теперь дружественные бойцы рядом с ним получали прирост к силе и ловкости. Это делало его очень ценным командиром, так что я только порадовался. Потому что с таким усилением боеспособность отряда сильно возрастала. Единственный минус, навык был пассивным и не улучшаемым. Но представьте, что двадцать человек вокруг получают усиление, и вы поймете, как нашему отряду повезло.

Но больше всех удивила Настя. Ее мечта сбылась, и она овладела магией. Не совсем той, которой хотела, но это ее нисколько не печалило, а скорее даже радовало. Она получила умение! Не навык, а умение. Называлось оно "Сила леса" и позволяло ускорять рост растений. Это было то, что со мной проделал друид в конце, когда чуть не убил стеблями. Он просто ускорил рост травы вокруг, которая стала бритвенно-острой и играючи распарывала меня.

Настя, оценив боевой потенциал, сразу вложила в умение 20 очков навыков, которые не тратила с момента начала игры. Все ждала удобного случая и вот он настал. На десятом уровне ей повысили контроль над растениями и дали возможность ими управлять. Это когда какой-нибудь стебель оживает и слушается игрока. А на двадцатом уровне дали возможность изменять растения! Не сильно, но все же. При росте умения открывались гигантские перспективы. В этот момент мы обсуждали с Настей ее бонусы:

- Настя, я сказал Андрею, что теперь он главная наша ценность, но я ошибся. С этим умением теперь ты прочно занимаешь первую строчку в отряде. Ты понимаешь, какой это потенциал? - спросил у нее.

- Пока не очень. На атаку требуется подготовка. Так что я смогу себя проявить только в отряде, где мне дадут время.

- Да какая атака. Представь, если сможешь выращивать еду!

Тут девушка зависла, прикидывая перспективы. В новом мире самой большой проблемой была еда. Точнее, мы еще с этим не столкнулись, но любое производство встало и в магазины больше не подвозят запасы, когда они кончаются. Рано или поздно, но мы съедим то, что удалось найти. А дальше что? Да, разумеется, можно производить свою еду. Но нужно найти специалистов, решить множество организационных вопросов. Задача не самая легкая. А тут у нас появляется человек, который может ускорять рост растений и изменять их! Мечта любого дачника.

Видимо девушке пришли схожие мысли, потому что она подскочила и убежала. Хм, странная реакция. Вернулась примерно через час.

- Нашла! - было видно ее возбужденное состояние.

- Что нашла? - уточняю у нее.

- Семена!

Как оказалось, она бегала именно за ними. В итоге нашлись у одного из жильцов, который благоразумно запасся ими в ближайшем гипермаркете. А вот я не подумал об этом, хм.

Дальше стали тестировать. Взяли кастрюлю, насыпали туда земли, которую Настя догадалась взять с собой, посадили семена и залили водой. А дальше она вытянула руку, которую обволокло зеленое свечение. Минута, другая... и из земли показалось растение, которое быстро превратилось в куст и зацвело!

- На это всем. Мана кончилась. Мне дали дух, но в него еще мало вложено. - виновато сказала девушка.

- Характеристики дело наживное. А ты и так показала ошеломительный результат. За сколько полностью восстанавливаешь? - спросил ее.

- Если не полностью выкладываться, то за пятнадцать минут.

- Хорошо, давай подождем и попробуем еще раз, - предложил я.

В итоге со второй попытки она смогла вырастить один небольшой плод. Успех! Надо любой ценой качать ей характеристики. Боевой же потенциал... Если только противник будет стоять на земле, где есть трава или любые другие растения. Или как вариант ходить с семена и забрасывать врага. Идея сомнительна, но посоветовал женщине спрятать у себя запас. На случай непредвиденной ситуации, это будет внезапный козырь.

С Андреем была схожая ситуация. Внезапно он превратился в лекаря и ему теперь тоже качать дух и интеллект. Но это на порядок повышало шансы на выживание отряда, так что деваться некуда. Команда постепенно превращалась в рейд группу, где выделялись определенные классы. Игорь - танк. Андрей - лекарь. Настя - станер, по идеи, она сможет тормозить врагов с помощью растений. Я - главная ударная сила. Все остальные помощники.

Вечером были похороны. Уходило двадцать два человека, вернулось семнадцать. Неподалеку была церквушка, костры сложили там. Все, кто имел отношение к нашему отряду, пришли проводить людей в последний путь. Хмурые лица. Многие понимали, что благодаря этим ребятам остались в живых, а не стали частью ритуала по созданию энтов.

Во мне же разгоралась пустота. Это ведь я их повел за собой. Да, они были добровольцами, но все же… Понимание, что иначе в этой ситуации было нельзя не успокаивало. Сколько еще людей придется хоронить и сжигать тела?

Не было прощаний или пустых слов. Все стояли молча и смотрели. В каждой из нас в этот момент что-то менялось. Запылали дрова под телами, а я усилил огонь, сжигая до пепла. Покойтесь с миром, друзья. Еще некоторое время постояв, прощаясь, отправился домой. За мной стали расходиться и остальные.

А ночью ко мне пришла Настя. Просто постучалась в дверь и вошла. Без слов понятно, зачем она здесь.

Она потеряла месяц назад мужа, и в старом мире это был бы повод для осуждений. Но в этом мире… Когда сражаешься, убиваешь, хоронишь друзей… Старые времена слишком быстро забываются, а на многие вещи смотришь по-другому. Не знаю, что ей двигало. Желание тепла, близости, просто секса или заглушить чувство одиночества, что поселилось у всех нас внутри. Я смотрел в ее глаза и не задавал вопросов. Бывают такие моменты, когда нужно просто действовать.

Молча подошел к ней и обнял, прижимая к себе. Наши губы нашли друг друга, а через некоторое время, не помню как, мы оказались в постели, срывая одежду.

Настали мрачные времена, но они не только отбирали дорогое нам, но и учили. Учили жить, чувствовать вкус жизни. Когда постоянно на грани, а риск становится привычным, то

воспринимаешь все по-другому. Мыслишь по-другому, чувствуешь по-другому, живешь по-другому. Это был дар нового времени.

Мы отдавались друг другу снова и снова, как будто в последний раз. Возможно, так и было, мы не знали... Никто не обещал, что завтрашний день не подкинет новых испытаний, и мы не умрет. Но это было не важно. Здесь и сейчас мы были с друг другом, а весь мир замер в ожидание.

***

Пробуждение было приятным. Во всех этих жизненных перипетиях, что выпали нам, чувствовать простое человеческое тепло рядом дорого стоит. Именно такие моменты не дают сойти с ума от напряжения.

А дальше потянулись рутинные дни. Если можно представить истребление мертвецов рутиной. Постепенно стало все больше появляться контактов с другими группами. Люди, отойдя от шока первых дней, сбивались в отряды, чтобы выжить. Город не так пуст, как казалось. Постепенно разгоралась конкуренция за еду, припасы, оружие, топливо и... людей. Чтобы там другие не думали, но я считал самым ценным ресурсом именно человека. Не будет никого и все. Остальное не понадобится. Поэтому бойцам была поставлена отдельная задача заманивать к нам кадры. Сильный игрок, нынче, основа выживания.

Всем встречным предлагали услуги. Истребление монстров и прокачку до десятого уровня желающим. Понятное дело, что мы не занимались благотворительностью, а брали за эту оплату. Еда, оружие, патроны, топливо. Ценилось все, что способствовало выживанию. Немного подумав, отдал приказ также собирать книги и цифровые носители с любой технической информацией. Рано или поздно встанет массово вопрос возрождения производства... А зная, что и как делать, гораздо проще восстановить былые достижения цивилизации.

Попутно укрепляли базу. В доме было три арки, которые полностью заделали. Поступили просто - заставили проход машинами. Когда есть толпа игроков с прокачанной силой сделать это не сложно. После этого я с помощью огня сваривал машины вместе, превращая в единую конструкцию. Нашлись умельцы, которые после этого замешали раствор и заложили проход наглухо. Дешевое и сердитое решение. Точнее, дешевое по нынешним временам, так как автомобили перестали цениться, и превратились в металлолом. Можно было заложить только кирпичом и раствором… Но учитывая размер арок, у нас даже на одну материала не набралось бы.

Дом стоял квадратом, но с одной стороны не соединялся между собой. Сейчас это единственный способ попасть внутрь, и могли это сделать только свои люди. Мы постарались максимально затруднить проход во двор. Выложили также стену из машин и максимально укрепили. Плюс расставили впереди автомобили. Если придет новая толпа мертвецов, то это замедлит их…

Попутно отдельная группа занималась изготовлением оружия. Руководил ими Игорь, так как лучше всего понимал нужды отряда. Бой с друидами показал слабость нашего вооружения. Изготавливали щиты, дорабатывали копья, делали новые варианты оружия. Булавы, боевые цепы, молоты и кувалды, мечи и броня. Пока это было кустарное производство, и качество оставляло желать лучше… Но это только начало. Сейчас главная задача - приспособиться. Отдельным указанием для вербовщиков было искать знающих людей, которые имели практический опыт. Приходилось также переосмысливать земной опыт войн на новый лад. Игра задавала свои правила.

Отдельно пришлось разбираться с оружием друидов. Как пользоваться посохом или бубном… не понятно. Это не типичное оружие, а инструкции в комплекте не обнаружилось. Наши, конечно, попробуют разобраться и использовать остальную добычу, но чувствую, здесь нужны определенные знания. Посмотрим, может и получиться чего.

***

- Олег! - я стоял во дворе и размышлял, сколько всего мы проделали за последний месяц. Повернувшись, увидел одного из бойцов, который бежал ко мне и кричал.

- Отдышись. Успокойся. Что случилось? - парень взволнован.

- На наших напали, - он пытался отдышаться, поэтому говорил прерывисто. На этих словах я подобрался. Еще и неделя не прошла после схватки с друидами, неужели очередное вторжение?

- Рассказывай. Кто, когда, что случилось. - парень придя в себя, начал докладывать.

- На наш поисковый отряд. Стандартная пятерка возвращалась с припасами, что нам отдали за зачистку территории. Две женщины и трое мужчин, один из них игрок для сопровождения. Внезапно появилась неизвестная группа вооруженных людей. Численность девять человек. Все вооружены автоматами. Уровни в районе десятого. Командир пятнадцатого. - боец выдохся и перевел дух.

- Продолжай. Что было дальше?

- Дальше они остановили наших. Мужчинам сказали оставить еду и женщин, после чего проваливать. Когда наш боец схватился за топор, в него выстрели. Остальных мужиков положили и избили. После чего забрали добычу и увели женщин.

- Где они сейчас известно?

- Да, случившееся видели из далека. Одному из людей удалось застать конец схватки. Он не боец, понимал, что если вмешается, то его убьют. Поэтому предупредил наших, а сам проследил за ними. Я был рядом, получив сведения, сразу отправился докладывать тебе.

- Молодец. Все правильно сделал. Что с мужчинами, они выжили?

- Да, в которого выстрели тяжело ранен, но держится. Остальных двоих сильно избили. Как та группа отошла, мы забрали их и отнесли в безопасное место.

- Найди мне Андрея и Настю, собираем наших. Скажи им, чтобы отложили дела. Мы немедленно выдвигаемся. - отдал я приказ.

Скверная ситуация. Первая стычка с другими людьми. Даже не смотря на прокачанные характеристики, для большинства игроков противник с огнестрельным оружием оставался крайне опасен. Никакая сила не поможет, если получить пулю в голову. Поэтому бойцы правильно поступили, что не полезли сами разбираться. Хотел бы я решить дело миром... но между нами пролилась кровь. Такое не прощают. Через пять минут все были в сборе.

- Андрей, отправляйся к раненым и вылечи их. После подтягивайся к нам. Настя, ты на рожон не лезешь. Постарайся обезвредить противника растениями, если сможешь. Ни в коем случае не подставляться. Игорь, ты с ребятами прикрываешь. Все, выдвигаемся. У них наши женщины, так что нельзя медлить.

Новость, что на нас напали другие люди никого не удивила. Ожидаемое событие. Удивительно, что мы раньше не столкнулись с этим. Ну а что еще ожидать в мире, где исчез закон и правительство? Ты можешь убить любого, и за это ничего не будет. Дикие джунгли, где прав тот, кто силен. Но напавшие были еще не в курсе, как сильно ошиблись.

Через полчаса были на месте. Наши контролировали обстановку, но не вмешивались, ожидая подкрепления.

- Игорь, рассредоточься с бойцами вокруг. А я пойду, пообщаюсь с ребятками, - отдаю приказ.

- Олег, ты уверен?

- Да, - разумеется, я уверен. Если они подпустят меня, то считай трупы. На случай стрельбы меня страховала скорость и регенерация. Главное, чтобы в голову не попали.

Этот отряд занял место в одном из домов. Трое бойцов стояли у подъезда, и смотрели по сторонам. Увидев идущего к ним мужика с топором, они напряглись и наставили автоматы.

- Кто такой? - звучит резкий голос.

- Олегом меня зовут. Поговорить пришел, - спокойно отвечаю, поднимая руки вверх. Это немного расслабляет их.

- По какому вопросу?

- Вы напали на моих людей и забрали женщин. Вот пришел договориться, - делаю немного испуганный вид. Не нужно им видеть опасного хищника, который принес смерть. Бойцы переглядываются и один из них отвечает.

- Хорошо. Пошли к главному. Только придется оставить топор.

Киваю, молча отцепляю и кладу на землю. Глупцы, явно не сталкивались с магами. Два бойца остаются контролировать обстановку, а третий сопровождает меня.

Далеко идти не пришлось. Второй этаж, выбитая дверь и квартира, где обосновались остальные. Обстановка приличная, а вот люди нет. Трое сидели в зале, жрали и курили. Из спальни доносились характерные звуки насилуемых женщин. Я почувствовал, как внутри разгорается ярость, но пока не выпускал ее. Еще не время. Приведший меня боец обрисовал ситуацию и один из них ушел в другою комнату. Через пару минут вышло два полураздетых мужика. По уровню становилось понятно, кто из них главный.

- Чего надо? - грубый, надменный голос, уверенный в собственной правоте и превосходстве.

- Пришел забрать своих людей. - отвечаю заискиваясь, чтобы расслабить их.

- И с чего бы мне отдавать этих женщин, что так сладко радуют меня и моих бойцов? - похабная улыбочка растекается на его лице, а остальные поддакивают.

- Я могу предложить в обмен ресурсы, - отвечаю ему.

- Да? И много их у тебя? - слышу в его голосе интерес.

- Хватает, - на это командир смеется, берет сигарету и говорит с насмешкой.

- Так это же отлично. Только что мне мешает убить тебя, потом твоих людей и забрать все себе просто так? - в этот момент он чиркает зажигалкой и на ней вспыхивает маленький огонек.

Этот пустой разговор был только ради этого момента. Попутно я настраивался на огонь, что скрывался в каждой сигаре, когда кто-нибудь делал затяжку. Так что к тому моменту, когда он чиркнул зажигалкой, я был готов и контролировал ситуацию. Ошибка подпускать мага огня к себе.

Выпускаю ярость, что собралась во мне. Пламя от зажигалки превратилось в мощный поток, который охватывает лицо главаря, моментально сжигая. Я не жалел маны. Огонь, слово змея разделился и бросился на остальных бойцов. Слишком быстро, чтобы они успели среагировать. Комнату наполняет дикий крик ужаса. Несколько секунд и все кончилось. На пол падают трупы с прожженными головами.

Оставалось двое бойцов на улице и один в спальне. Выхожу из зала и иду туда. Там стоит боец, который держит у горла женщины нож. Быстро сообразил, гад... Вторая женщина забилась в угол и тихо плачет. В кровоподтеках, изодранной одежде... С ними явно не церемонились. В этот момент сомнения, что я убил живых людей, уходят. Волкам волчья смерть.

- Не подходи! - это кричит оставшийся боец. Его рука дрожит. Как бы не сорвался. Я замираю и жду момента. - Отойди и дай мне уйти, иначе убью ее! - нож прижимается к горлу, и я вижу бегущую капельку крови.

Чувствую, что еще секунда, и он ее убьет. Включаю ускорение и мир замирает. Сейчас в сравнение с обычными людьми я двигался с такой скоростью, что они не могли меня заметить. Нас отделяло три метра. Мне понадобилась секунда, чтобы преодолеть это расстояние, отодвинуть нож, а потом забрать женщину.

Вот боец прижимает нож к ее горлу. Вот женщина исчезает из его рук. Вот он чувствует, как ему ломают руку и забирают нож. Потом он падает на землю. Последнее, что видит, как нож входит ему в сердце.

- Дамы, все закончилось. Вы в безопасности, - начинаю успокаивать, - сейчас придет Андрей и вылечит вас.

Женщина, которую оттащил от мертвого бойца, посмотрела на меня, а потом вытащила нож из груди и стала бить его. Хм... психотерапевтов сейчас днем с огнем не сыщешь, пусть хоть так пар выпустит. Подождав, пока успокоится, забрал нож и оттащил от окровавленного трупа.

В этот момент зашел Игорь и доложил, что бойцы у подъезда обезврежены.

- Живы? - спрашиваю его.

- Да, - увидев, что происходит вокруг и в каком состоянии находятся женщины, он хмурится, - убить?

- Нет, - а вот этим предложением он удивил. Не ожидал от него такой кровожадности. - Поступим по-другому. Они станут

показателем, как мы поступаем с теми, кто трогает наших людей. Соберите оружие и все ценное, девушек вылечить, и отправить на базу. Пусть им окажут помощь. Одних в ближайшее время не оставлять. Пусть придут в себя.

Отдав распоряжение, выхожу на улицу. Вот что теперь делать с выжившими? Не смотря на убийство людей, я не был жестоким человеком. Но что-то во мне сегодня сломалось. Был ли вариант договориться миром? Нет, не было. Это понимаю четко. Когда хотят договариваться не стреляют в людей и не насилуют женщин. Так что я поступил правильно. В этом мире нет тюрем, где содержатся преступники. Поэтому да простит меня бог, за эти грехи, что приходится брать на себя.

На улице ждали остальные наши ребята. Вражеские бойцы лежали скрюченные и помятые в позе мордой в пол.

- Поднять, - отдаю приказ ближайшим людям. - Вы действовали одни или есть еще люди?

Пленник стискивает губы и молчит.

- Слышал крики из квартиры? Знаешь, что произошло с другими членами вашего отряда? - спрашиваю спокойно его. В ответ лишь злой взгляд. - А вот что, - зажигаю в руке огонь. Злые глаза становятся испуганными.

В этот момент выходит Игорь с женщинами. Если до этого момента, я чувствовал непонимание своих людей, что я делаю, то когда они увидели женщин... Почувствовал злость, которая поднялась у всех. Пленник тоже это почувствовал. Понимает, что шансов выбраться не много.

- Говорить будете? - все еще молчит, ну ладно.

- Настя, - зову девушку.

Та подходит и киваю ей. Она понимает, что я хочу от нее и бойцов опутывают стебли растений.

- Будете и дальше молчать? Лучше не затягивайте. Поверьте, это не очень приятно, когда растение проникает под кожу... Вас двое... А мне хватит одного, чтобы получить ответы.

Один боец не выдерживает и выкладывает все, что я хотел узнать. Они действовали в одиночк,у и больше никого не было. Значит, никто мстить за них не придет. Вот и славно.

- Рука или нога? - спрашиваю у отвечавшего. Он не понимает, - Значит, рука. У вас будет шанс выжить. - спокойно говорю им.

После чего делаю рывок к ближайшему и ломаю ему правую руку. Тоже делаю со вторым. В новом мире, такая травма чревата. Если нарваться на мертвеца, то все шансы погибнуть. Но это лучше, чем если сломать ногу. Тогда шансов у них не будет. Если быть откровенным с самим собой, то я не хотел, чтобы они выжили. Озлобленные люди могут натворить бед. Но так они будут ярким примером, как мы поступаем с теми, кто трогает нас. Поэтому надеялся, что они послужат хорошей рекламой, после чего благополучно где-нибудь умрут. Да, это циничные и жестокие мысли. Но не я это начал.

- Отведите подальше и отпустите, - отдаю распоряжение своим бойцам. - Андрей, что с человеком, в которого стреляли? Их группа цела? - вижу нашего лекаря и задаю вопрос.

- Да, Олег. С ними все в порядке. Парень был тяжело ранен, но успел вытащить. - рассказывает он.

- Вот и славно, помоги девушкам, а то им досталось.

После того, как со всем закончили и собрали оружие, отправились на базу.

Глава 15. Дед

Следующий день провел на полигоне. Так называлось место за гаражами. Самое то, чтобы отработать умение огня. Стрела, конечно, круто... Но само умение открывало гораздо большие перспективы. Потому что ограничено лишь моим воображением. Еще уровнем навыка и характеристик разумеется. Вот я и развлекался вовсю.

Сама стрела при базовом значении оставляла в бетонной стене небольшую выбоину. Попадет такая в обычного человека и все, конец ему. При максимальной же накачке маной... Зависит от того, в какую сторону накачивать. Если разгонять температуру, то оставляет аккуратную дыру. В бетонной стене! Какая же там температура? Если раздвигать стрелу для удара по площади... Не знаю, как это объяснить - действовал на голых ощущениях и просто знал, как нужно закрутить потоки огня, чтобы добиться нужного эффекта. При максимальной разрушительности и площади удара часть стены просто сносило. Площадью в несколько квадратных метров... Впечатляющая огневая мощь. Пока тренировался, пришлось пожертвовать бетонным забором.

Но помимо этого есть еще масса применений огня. Банальное усиление пламени. Поджег противника, влил в ману и его больше нет. Остается только опаленный труп. Причем заметил, что если вливать ману толчками, то эффект усиливается. Как будто раздуваешь костер. Отложил этот способ для толстых противников, которых с одного удара не убьешь. Еще как вариант устраивать бесконечное горение. Представьте, что противник пережил первый удар и загорелся. Вот он сбивает огонь, а я за счет небольшого количества маны снова раздуваю его. Назвал прием "Озорной". Именно с таким словом ассоциируется.

Или взять то, что я сделал с напавшими бойцами. Огненные змеи. Управляемый поток пламени. Опасная вещь, в чем успел убедиться на практики. Перед глазами встали обгоревшие лица и настроение испортилось. Пришлось приводить мысли в порядок и переключаться.

При желание можно превратиться в огнемет, заливая противника огнем. Или если определенным образом накачать стрелу и кинуть в закрытое помещение, то получался объемный взрыв. Пламя не раскалялось, разрушительная сила была базовой, но огонь моментально заполнял все помещение. Удобно для зачистки, когда никого не жалко или нужно ошеломить.

Но больше всего мне нравился огненный вихрь. Когда закручиваешь вокруг себя пламя. Можно сформировать кольцо и

нанести круговой удар, а можно закрутить и пробиваться через строй противника. В общем, мне было, что отрабатывать. Даже хотел закинуть все очки в умение огня, но сдержался. Посмотрим, что будет дальше.

В какой-то момент почувствовал, что за спиной кто-то стоит. Опасность или нет, но тело сработало раньше, чем мозг, и я ушел в сторону, выхватывая в прыжке топор. Трюк, который становится вполне по силам с моей ловкостью.

Сзади стоял дед. Обычный дед, с сединой и морщинами. Только вот его отличал спокойный взгляд, спортивное тело и легкая усмешка, которая относилась ко мне. Не смотрят так обычные старики. Слишком уверенный в собственной силе. За его спиной, неподалеку стояла маленькая девочка. Лет двенадцать, плюс минус. Не особо хорошо различаю детский возраст. Это меня успокоило - не приходят сражаться, взяв с собой маленьких детей. Да и старик не высказывал агрессии.

Присмотрелся к деду и чуть не присвистнул. Пятнадцатый уровень это серьезно. Говорит о том, что убил приличное количество монстров. Не так прост дедушка. Мы оценивающе смотрели друг на друга, но я не спешил говорить. Сам пришел, вот пусть и начинает. Будто прочитав мои мысли, он сказал:

- Олег? - обычный старческий голос, немного суховатый.

- Да, - киваю в ответ.

- Руководишь людьми, что обосновались в доме неподалеку?

- Допустим, почему спрашиваете? - вот не мог я к нему обращаться на ты. Старик вызывал уважение и совсем не своим возрастом.

- Хочу присоединиться к вашему отряду.

- А вы не слишком...? - делаю паузу.

- Стар? - с виду ему было слегка за пятьдесят, но могло оказаться, что и за шестьдесят. - Смотря для чего. Чтобы убивать монстров силы нашлись. Думаю, ты видишь, какой у меня уровень, не так ли? - а этот дед не так прост.

- Вижу. Это достойно уважения. Но почему хотите присоединиться к нам? В округе хватает других групп, где с таким уровнем вам будут рады.

- Все просто. Вы самые сильные и адекватные. О вас ходят разные слухи... О том, как убиваете монстров. Что к вам можно обратиться за помощью. Держите слово. И как поступаете с теми, кто тронул ваших людей. - неужто так быстро слухи разошлись... Связи никакой нет, а все уже все знают. Любопытно.

- Допустим. Но что вы хотите? - нужно было прояснить этот момент перед тем, как соглашаться на что-либо.

- Олег, мне не нужна слава или власть. Единственная моя цель - позаботиться о внучке, - кивает на девочку, - так сложилось, что она одна у меня осталась. Всех остальных убили твари. Поэтому пришел именно к вам. На данный момент вы можете предложить лучшие условия. Вот и все.

- Ваши причины мне понятны. Но... зачем вы... мне? - выделяю последнее слово. Если убрать все полутона, то мы банально стали торговаться. Что в прошлом мире, что в этом мире, людей всегда оценивали по той пользе, что они могут принести. А сейчас это стало актуально, как никогда. Я готов пустить деда просто так к нам, но не говорить же об этом сразу?

- Наблюдал за твоими бойцами. Мальчишки и дилетанты. Единственное, что вас уберегает, это раскаченные характеристики и удача.

- Громкие слова... - не нравится мне, что наш отряд принижает.

- Говорю не с целью задеть или обидеть, а констатирую факт. В той жизни я занимался подготовкой бойцов. Не таких дилетантов, а профессионалов. Поэтому могу оценить уровень. Если не веришь, то можем устроить спарринг. Я не вижу твой уровень, но думаю, он значительно выше, чем мой. Вот и убедишься, что против мастера характеристики ничто.

- Мастера? Ну что же, давайте проверим, - соглашаюсь.

- Аня, возьми, пожалуйста, куртку. Деду нужно размяться. И отойди в сторону, чтобы не задели ненароком, - это он уже обращается к своей внучке. При этом его голос теплеет.

Дед передал куртку, и мы отошли в сторону. Он повел плечами, разминая мышцы и разгоняя кровь. Даже только поэтому видно, что передо мной настоящий хищник. Я поверил

деду сразу, но мне интересно, что победит. Мастерство или характеристики? Я не собирался использовать огонь или ускорение, потому что это слишком за гранью. Встали друг напротив друга и приготовились.

Бой был... поучающим. Атакую первым. Кулак летит ему в челюсть, а в следующий момент лечу я. Это сейчас что было? Учитывая, что моя скорость где-то в два раза выше, чем у обычного человека, впечатляет. А дед силен. Уйдя в кувырок и загасив падение, поднимаюсь и кидаюсь в атаку. Делаю обманный маневр, рывок вперед и... я лежу лицом в земле, а меня надежно фиксируют. Пытаюсь вырваться за счет голой силы, но не получается. Стучу несколько раз ладонью по земле, показывая, что сдаюсь. Хватка ослабевает, и меня отпускают.

Поднимаюсь, попытка номер три. Теперь действуем осторожней. Начинаю разгонять мышление, и включается интуиция. Вижу удары, которые планирует нанести дед. Несколько секунд успешно обмениваемся, собираюсь контратаковать, отчетливо видя, что он сейчас сделает... но опять оказывают лицом на земле. А это сейчас, вот как было? И это боевое предвиденье? Как-то ожидал большого.

Снова поднимаюсь, попытка четвертая. В этот раз решил сжульничать и включить ускорение. Посмотрим, что он сможет на это ответить. Мир замедляется, делаю рывок в сторону деда с целью нанести удар, но внезапно он ускоряется до моей скорости, блокирует удар, и я снова лечу! Это не дед, это монстр какой-то.

- Хватит? Или еще тебя повалять? - ехидно спрашивает этот... товарищ.

- Нет, спасибо. Я понял. Вы действительно мастер. Это было видно сразу, но дюже хотелось посмотреть в деле, - делаю уважительный поклон. Он вполне этого достоин. - Буду рад, если такой человек присоединиться к нашей группе. О внучке вашей, понятное дело, позаботимся.

Он кивает в ответ, и пожимаем мне руку.

- Как вы двигались с такой скоростью? - не удержался от вопроса.

- Думаешь, только один можешь ускоряться? - не смотря на возраст, дед был ехидным. - Это ведь не единственный твой навык? Заметил, что еще видишь куда я хочу ударить.

- Да, боевое предвидение. Позволяет видеть атаки противника. Но оно мне не особо помогло.

- Хорошее умение. Но его можно обмануть. Нужно всего лишь создавать ложное намерение, куда собираешь ударить. Это сложно, требует мастерства, но возможно. Поэтому не стоит безоговорочно доверять интуиции, - делится секретом.

- Учту. Кроме мастерства... вы смогли получить высокий уровень, есть ли навыки или умения? - если он станет частью команды, то мне нужно представлять его способности.

- Да. Мы наблюдали, как ты тренировался с огнем. Впечатляет. Позволь и я продемонстрирую свои умения.

Чувствую, будет интересно. Киваю и отхожу в сторону. Дед... не разочаровал. Для начала он сделал мгновенный рывок на несколько метров вперед. Даже я не успел уследить. Но этот прием знаком, а вот дальше... Он толкнул воздух открытой ладонью по направлению к бетонной стене. Точнее, уже бывшей бетонной стене. Потому что его толчок разбил ее в щебень. Сильно. После этого он поднял камень с земли и раскрошил его. Степень моего удивления поднималась все выше и выше.

- Для следующего навыка мне потребуется твоя помощь. Можешь меня ударить?

- Хорошо. - помедлив, соглашаюсь.

- Только не жалей, бей со всей силы. Обещаю, ронять не буду, - подначивает он меня.

Улыбаюсь и молча бью. В этот раз рука достигает его лица. Но единственный эффект, которого добился - отбил руку. А деду было хоть бы что.

- Да что вы за монстр такой? - не выдерживаю я. - Откуда такие навыки?

Моя реакция не удивительна. Этот дед настоящая машина смерти.

- Все просто. Мне дали умение "Воля". Могу формировать свою волю в атаку или защиту. Я большую часть жизнь посвятил изучению боевых искусств, так что найти применение столь полезному навыку смог. Рывок, что ты видел - я ускорил процессы в теле и подтолкнул себя вперед. Разрушение стены - следствие выпущенной воли через ладонь. Камень - собранная воля в кулак и усиление силы. Защита - щит воли, вот и все. Как догадываешься, это не единственные приемы, которые я знаю. Всё-таки в моем арсенале много секретов. Каждый из них можно усилить за счет умения.

Я завис, переваривая. Как там сказал... машина смерти? Да

это скорее бог войны. Сильно впечатляет. Осознал, что в случае сражения на смерть, ох как не факт, что выйду победителем. При том, что почти в два раза выше по уровням.

- Впечатлен, - еще один уважительный кивок, - пожалуй, хватит демонстраций. Идемте. Познакомлю вас с командой, и решим вопрос с жильем.

- Хорошо. Познакомься, это моя внучка Аня. Та еще оторва, но слушается, когда нужно, - кивает дед на внучку с улыбкой.

Отправились к базе, и постепенно знакомились. Дед не спешил выкладывать свои секреты, но забегая вперед, удалось составить картину представлений о нем и что это за человек.

Звали его Сергей Викторович Прохоров. Но с моей легкой подачи, имя не прижилось, и в скором времени его никто не называл иначе как Дед. Немудрено, потому что он был единственным стариком, который жил в нашем поселение. Он не вдавался в подробности, но упоминал, что в свое время служил и даже воевал. Последние пару десятков лет занимался подготовкой бойцов. В том числе элитных. В свободное же время, тренировал обычных парней в своей секции.

Когда началась Игра, не понял, что произошло. Сын с невесткой несколько лет назад погибли, поэтому из родни осталась только внучка. На момент начала были оба дома. Он первым пришел в себя и увидел в бессознательном состояние Аню. Попытался вызвать скорую, но связь не работала. Осмотрев ребенка, пришел к выводу, что с ней все в порядке, просто находится в глубоком сне. Разбудить не удалось. Пошел к соседям, чтобы воспользоваться связью, но никто, понятное дело, не ответил. Подозревая неладное, вышел на улицу. Там на него напали мертвецы, которых он положил. Тут стало окончательно понятно, что происходит нечто не хорошее. Первым делом подумал о начале войны, и что по ним ударили биологическим оружием. Вернулся домой к внучке и стал ждать, пока она придет в себя.

Именно Аня помогла ему разобраться в том, что происходит. Для пенсионера и человека прошлой эпохи, концепция Игры… понимания не вызвала. Это для молодых, кто увлекался игрушками, просто разобраться, а вот для старика… Но внучка, не смотря на возраст, имела представления, поэтому худо-бедно смогли разобраться.

А дальше они месяц выживали. Были разные стычки с монстрами, в том числе продвинутыми. На это указывает его уровень. Единственное, что заботило Деда, так это Аня. Он в ней души не чаял, поэтому оберегал. Когда ситуация немного

стабилизировалась, и стали появляться первые образования людей, то решили прибиться к кому-нибудь. Но с первой командой не сошлись во взглядах, пришлось уходить с боем. После этого он тщательно выбирал, к кому присоединиться и нашел нас.

Ну да, по меркам остальных мы выделялись. Сплоченной командой, которая могла дать отпор монстрам, укрепленной базой. Поэтому, понаблюдав некоторое время за нами и персонально за мной, он решил встретиться и поговорить. Человеку с его подготовкой найти меня оказалась не проблема.

Вся команда быстро прониклась уважением к старику. Да и веселую Аню тоже полюбили. Она стала чем-то вроде талисмана, вызывая улыбки даже на суровых лицах. Обжившись, Дед взялся за подготовку бойцов. Ох и взвыли же люди. Участвовали все, кто сражался. Так как это вопрос выживания, то в день проходило по дне тренировки. Одна с утра, вторая вечером. По меркам прошлого времени режим был адский. Тренировка, бои, тренировка. Люди держались только за счет характеристик и понимания, что это повышает шансы на выживание.

Плюс был в том, что характеристики добавляли не только стойкость к нагрузкам, а еще… многое они давали. Ловкость увеличивала координацию, гибкость, скорость рефлексов и… память тела. Там, где обычному человеку пришлось бы долго отрабатывать прием, прокачанному игроку было проще. Все не стали сразу мастерами боя, но бойцы быстро прогрессировали. Этим со мной поделился Дед, после того, как недельку погонял нас всех. Постепенно, обычные люди, которые волей судьбы были кинуты в горнило сражений, превращались в настоящих бойцов. Что сказывалось на эффективности каждого человека, а соответственно и всей команды.

Помимо физической подготовки, Дед тренировал понимание тактики. Был обобщен опыт убийства известных монстров и вырабатывались эффективные стратегии. Благо материала для опытов было гигантское количество.

Прикинул, что в лучшем случае выжила одна десятая. В городе было около пяти миллионов людей, даже если половина превратилась в монстров, то это два с половиной миллиона тварей. Большая часть людей и монстров погибли в первые дни, когда была неразбериха, но оставалось еще прилично. При мысли, что в городе бродят сотни тысяч тварей, становилось жутко.

Постепенно люди приходили к нам. Боевой отряд к концу второго месяца насчитывал почти пятьдесят человек, а общая численность превышала больше двухсот. Не все бойцы приходили

одиночками, кому-то посчастливилось выжить с родными. Понятное дело, что не все из них были готовы сражаться. Но родным бойца обеспечивали хорошие условия, повышая мотивацию. Боевой дух сильно возрастает, когда знаешь, что о близких людях позаботятся в случае чего.

Жизнь постепенно налаживалась, но я чувствовал, что это затишье перед грядущей бурей.

Глава 16. Гнездо

- Где гнездо ты в курсе?

Сейчас шли переговоры об очередной зачистке. Передо мною стоял Геннадий Сергеевич по прозвищу Барон. Прозвали его так, потому что он возглавлял одно из крупных поселений людей. Раза в два больше, чем наше.

У него хватало и своих бойцов, а сам он был девятнадцатого уровня, что внушало уважение. Думаю, понятно, что такие люди, абы по какой причине не обращаются.

- Да, разумеется. Мы проследили, куда утащили наших людей. - голос звучный, резкий и привычный отдавать распоряжения.

- Хорошо, давно все случилось? - продолжаю узнавать детали.

- Несколько часов назад. Сначала попробовали справиться своими силами, но ничего не смогли сделать. Появилась их предводительница и просто разметала нас, как котят. Я даже уровня ее увидеть не смог, хотя Взгляд у меня есть. - чувствуется, что мужик не особо рад, что приходится обращаться к нам. Видно серьезно их потрепало.

Вспомнил, как вначале встретил в магазине упырицу низкого уровня. По словам Барона, в его районе образовался целый выводок. Только гораздо более высокого уровня. Они по ночам выходили на охоту и убивали людей, выпивая досуха. Геннадий, собрав отряд, устроил засаду, но удалось убить лишь парочку тварей. На следующий день они пришли мстить. Убили с десяток человек и еще столько же утащили с собой. Удалось проследить куда, и вычислить логово. Срочно собранные бойцы и попытка атаки привели лишь к новым потерям. Задание обещало быть интересным и... опасным. Именно с такими к нам и обращаются.

- Я тебя услышал. Что именно хочешь?

- Чтобы вы вычислили гнездо и по возможно спасли людей. Если они живы еще, - добавил он притихшим голосом.

Было видно, что, не смотря на времена, мужик хороший и заботится о своих людях. Ну да в мире, где нет закона, и обиженный человек мог выстрелить тебе в спину, власти приходилось считаться с мнением большинства. Либо собирать вокруг себя подонков и становиться тираном, жестко подавляя любой бунт. А появление Игроков привело к тому, что любой

конфликт мог закончиться непредсказуемо.

- За ценой не постоим. Еда, оружие. Расценки знаем. Если сможете быстро решить вопрос, то в будущем можете рассчитывать на мою дружбу.

Обещание серьезнее, чем может показаться. В эти время хорошие отношения между поселениями - вопрос выживания. Поддержка, информация, помощь. Да банально возможность разойтись миром в случае пересечения интересов. Нам и самим это задание было интересным. Элитные монстры это редкость. А именно на них мы и охотились.

- Хорошо, договорились. Мне потребуется час, чтобы собрать людей. Нужно сопровождение. До места добираться пару часов, еще нужно разведать. Поэтому атакуем в полдень, когда будет солнце. Как я понял, эти монстры не особо любят свет, раз нападают по ночам?

- Да, ты прав. Никто не видел их днем. Но это не значит, что они беззащитны. Мы пытались проникнуть туда, но нас атаковали.

- Понял. Остается надеяться на хорошую погоду, что в наших краях редкость, - ответ ему, - Андрей, ты слышал. Собирай людей.

Тот молча кивнул и стал раздавать распоряжения. В последнее время он стал моей правой рукой. Как единственного лекаря, люди его любили. А вот Настю опасались, но уважали. Боялись, потому что слишком многие видели магию леса в деле, что вызывало естественные опасения. Если меня с огнем можно увидеть только в бою, то Настю видели регулярно. А еще далеко не все люди адекватно реагировали на магию. Молодежь относилась спокойно, а вот люди постарше... Со временем привыкнут, но пока это осложняло девушке общение с людьми. А может причина в ее замкнутости...

Раздав указания, мы с Дедом и Игорем отправились на разведку. Перед тем, как лезть в гнездо к неизвестным противникам, стоило осмотреться и спланировать операцию.

***

- Дед, что думаешь?

- Да что тут думать, Олег. Стандартная тактика зачистки

помещений. Главная скорее всего сидит на верху. Вопрос в том, сколько этих тварей и где заложники.

У нас действительно были стандартные тактики. С того времени, как к нам присоединился Дед, он успел натаскать бойцов на бой в разных условиях и с разным противником. За прошедшее время вооружение тоже успели сменить. В основном действовали с помощью холодного оружия, но теперь каждый боец, что перешагнул пятнадцатый уровень, носил с собой пистолет. Всем не хватало, поэтому выдавали в качестве поощрения. Нам попалось несколько оружейных магазинов, плюс охотно брали оплату за зачистку оружием. Поэтому с патронами дефицита не было. Хотя все равно старались не тратить. Это как оружие последнего шанса, когда собственных сил не хватает.

Стандартная группа у нас состояла из пяти человек. Обычно двое с щитами, остальные отвечают за урон и прикрытие. Такой комплект людей, при должной сноровке мог убить любую известную тварь. Или отступить, если возникала критичная ситуация.

Здание, за которым мы сейчас наблюдали, раньше было бизнес центром. Поэтому отличалось планировкой от обычных квартирных домов. Это усложняло задачу, потому что в таких хватает входов и выходов. Высоченный шпиль в шестнадцать этажей. Долго придется зачищать.

- Хорошо. Тогда четыре пятерки заходит в здание и, начиная с первых этажей, зачищает его. Я и Андрей идем с ними. Игорь, руководишь бойцами. Виктор Сергеевич, вы как, с нами? - уточняю у старика.

Дело в том, что Дед не очень любил сражаться. По его словам, он свое отвоевал. Но Игра несколько изменило отношение. Повышение характеристик давало почувствовать себя... молодым. Когда тело приобретает былую силу и ловкость, это подкупает. Плюс выносливость влияла благоприятным способом. Как сказал Дед, - я будто на десяток лет помолодел. Но это не единственная причина. У нас было подозрение, что Сила продлевает жизнь. Уж слишком крепче становился организм. Насчет вечной молодости это вряд ли. Но несколько дополнительных годков, думаю, были гарантированы. Само по себе это для него не было особо значимым. Он свое пожить успел. Но вот внучка... Если умрет, то кто о ней позаботится? Понятное дело, что я ему лично пообещал присмотреть. Но одно дело обещания, а другое дело своими глазами видеть. Поэтому у него была железная мотивация к повышению уровней. А следовательно и прокачки. На него иногда находили сомнения, поэтому я всегда уточнял.

- Пойду. А то еще вляпаетесь там без меня, - он не упускает возможно подколоть.

- А я? - задает вопрос Настя.

Смотрю на нее пристальных взглядом. С тех пор, как мы стали спать вместе, перед мною встала дилемма. С одной стороны, я не хотел, чтобы она участвовала в сражениях. С другой стороны, она единственный маг леса и наше стратегическое преимущество. Уже сейчас с ее помощью нам удавалось поразительно быстро выращивать еду. Это не обеспечивало потребности даже нашего поселения, но сам факт... Это билет в сытое будущее. По этой причине, ее нужно прокачивать и давать участвовать в боях. Попробовав один раз оставить ее вне сражений, я нарвался на такие разборки, которые и не снились мужчинам прошлого мира. Ну я по крайней мере сомневаюсь, что хоть один знал, что делать, когда атакует магиня леса. Замечу, что очень злая магиня леса. Аргументов, кроме моего нежелания, почему ей не нужно сражаться не нашел, поэтому пришлось уступить.

- Идешь со мной и Андреем. Твоя задача тормозить сильных противников, - в последнее время она наловчилась это делать быстро, чтобы сильно помогало бойцам в бою.

Ответом мне была хищная улыбка. Ох, женщины... Остальные мужики меня, кстати, поддерживали. Дед даже попробовал заикнуться по поводу того, что женщины должны детей рожать, а не сражаться, после чего был атакован стеблями растений. Даже воля его не спасла. После этого никто больше не решался заикнуться о месте женщин, признав ее право сражаться. Тем более она не раз доказала, что более чем способна в этом деле.

- Игорь, расставь остальных бойцов у входов в здание. Пусть блокируют, если кто-то попробует убежать.

Помимо основной ударной силы у нас было еще тридцать человек в районе десятого уровня. Штурмовать сильного противника им опрометчиво, а вот блокировать точки выхода вполне по силах. В здание было два входа. Получается, по пятнадцать человека на каждый. Учитывая, что им выдавались автоматы... В случае чего, они гарантировано убьют любого монстра. Или продержаться до подхода подмоги.

Через час вся команда была в сборе. Игорь проводил инструктаж, ставил задачи и накручивал бойцов. Стандартная рутина перед каждой операцией. За то время, что мы здесь находились, никто из дома не показался. Барон привел своих людей, которых также поставили контролировать выходы. Теперь точно никто не сможет уйти.

Сегодня нам не особо везло - погода облачная. Я надеялся на

солнце. Если это ослабляет тварей, то была бы помощь. Но что поделать, работаем в тех условиях, которые есть.

Когда все заняли свои места, вошли в здание. Первым шел Игорь, как главный танк. По бокам от него шли две пятерки. В центре двигался я, Настя, Андрей и Дед. Замыкали нас оставшиеся бойцы. Схема простая - бойцы заходят в помещения и проверяют на наличие противника. Наша центровая четверка контролирует ситуации и, в случае чего, вмешивается. Маги не тратили больше двадцати процентов маны, экономя до серьезных ситуаций. Так и двигались, не особо быстро, зато надежно.

Первые шесть этажей никого не встретили. Бойцы собраны и напряжены. У каждого за плечами приличное количество таких зачисток, но до каждого донесено, что ситуация не типичная и возможности тварей не известны.

Шли по седьмому этажу, когда я почувствовал опасность. В этот момент Дед ударил одной из своих техник в... пустоту? Там, куда пришлась волна удара, еще секунду назад никого не было. Но старик не промазал. Просто противник был невидимым! Тело отбросило и впечатало в стену, а со всех сторон послышался вой.

- В круг! Это засада! Щиты! - именно Игорь был главным командиром бойцов, поэтому его хлесткий голос раздавал команды.

Ох, не зря Дед всех нас гонял... Бойцы среагировали моментально. Я выпустил огонь и ударил слабой волной вокруг нас. Твари сбросили невидимость и посыпались со всех сторон! Присмотрелся к ближайшей противнице:

Упырица. Уровень 17.

Худые девушки с бледной кожей и длинными когтями. Их отличало от обычных мертвецов необычайная ловкость и верткость. Они окружили нас и набрасывались со всех сторон. Жаля и отскакивая. Вдруг несколько запрыгнули на потолок и попробовали атаковать сверху. Что-то новенькое, подумал я, и снес хитрую тварь стрелой. Упав, ее на полу добили бойцы.

Вокруг было несколько десятков монстров, и они все прибывали. Бойцы блокировали щитами. Остальные, подлавливая, добивали. Мы с Дедом сбивали тех, что нападали сверху. Если кого-то ранили, а острые когти мгновенно вспарывали кожу людей, то Андрей лечил. В свободное время он орудовал топором, доставая подставившихся тварей. Настя била мечом, легко тягаясь с упырицами в скорости.

Следующие двадцать минут превратились в мясорубку. Хищные женщины яростно набрасывались, не жалея себя. Внезапно поток закончился. Осмотревшись, увидел трех упыриц двадцать шестого уровня. Надпись на них говорила, что это

старшие среди них. Нами решил заняться, кто посерьезней?

- Настя, берешь левую. Дед, твоя центральная. Игорь, ты с бойцами правую. Я страхую.

Дед, хрустнув шеей, нанес удар первым. Женщину просто снесло с места и приложило об пол. Я уже говорил, что он крут? Его воля - нечто. Параллельно с ним вышла Настя и кинула семена в свою добычу. Та аж замерла... видимо от удивления. Это было ошибкой. Потому что зерна мгновенно превратились в хищные стебли, которые опутали ее. Она попыталась вырваться и издала пронзительный визг. Все позакрывали уши приседая. Да это чистый ультразвук! В этот момент третья старшая кинулась вперед, но ее блокировал Игорь. Они были жутко быстрыми и мужику доставалось, но Андрей вовремя подлечивал его. Дед сделал мощный рывок и впечатал удар в упырицу. Я видел, как он таким ударом стену пробивает, так что ей сейчас не поздоровилось. Крик не сбил концентрацию Насти, так что сейчас ее тварь надежно спутана. Девушка резко ускоряется, выхватывает меч и сносит голову монстру. Игорь с несколькими бойцами зажал между щитов свою и ее методично рубили топорами. Даже Андрей присоединился. Ну да ведь ему тоже характеристики получать надо. Кинул взгляд на Деда. Тот уже добил свою, свернув ей голову. Сейчас вытирал руки. Пара мгновений и все кончено.

В который раз подумал, как нам пошли на пользу тренировки с Дедом. Бойцы действовали слажено и четко, как единый механизм. Добавить к этому усиление за счет уровней, и получается смертоносная машина смерти в виде нашего отряда.

- Отрубить всем головы, - отдает приказ Игорь.

В мире, где ходят мертвецы, это стало привычкой. Мало ли что случится с телами. Насчитали пятьдесят шесть тел. Все женские. У них что, отбор по гендерному признаку?

Закончив, отправились дальше. Следующие этажи нас никто не трогал. Неужто это все? На пятнадцатом нашли гнездо. Просторные помещения, которые заполняли... коконы? Они свисали с потолков, словно гроздь винограда. Некоторые из них пульсировали и дергались. Все окна наглухо забиты, так что вокруг царила темнота.

- Надо бы проверить, что в них. Кто-нибудь, рубаните топором, - отдает указание Игорь.

- Лучше этого не делать, - внезапно раздается объемный голос. Женский и не знакомый.

Бойцы моментально реагируют и занимают круговую оборону. Но никто не нападает.

- Какие же вы... мальчики... напряженные, - голос насмехается.

Протискиваюсь мимо бойцов и выхожу вперед. Раз нас не атакуют, значит чего-то хотят. Ну что же, поговорим.

- Почему же нам не стоит этого делать? - спрашиваю в пустоту.

- Тогда мне придется вас убить, - такое чувство, будто этот бархатный голос звучит прямо в ушах. Останавливаю желание обернуться, не стоит ли кто за спиной.

- А сможешь? Если хочешь говорить, то покажись для начала.

В пяти метрах от меня появляется женщина. Вот ее не было, а вот она есть. Точно уверен, что там до этого никто не стоял. Она обладает интересными способностями.

- Смогу, - это красивая женщина. Первый красивый монстр, которого я встретил. И первый, который говорит. Присматриваюсь, и над ней появляется надпись:

Мать упырей. 40 уровень.

Ого. Сильная женщина. В буквальном смысле. Но название у нее, конечно... Интересно, ее свои же не подкалывают? И почему в серьезные моменты в голову лезут глупые шуточки, - задаю сам себе риторический вопрос.

- Допустим. Но зачем тогда говоришь с нами? Чего хочешь?

- Договориться. Сегодня и так погибло много моих дочерей. А бой с вами может стоит жизни моим сыновьям, - кивает она на коконы.

- И что ты хочешь предложить нам? - спрашиваю ее.

- Как минимум, чтобы вы ушли. Как максимум - заключить союз. Я и мои дети присоединимся к тебе. Ведь ты же командир этих людей? - ее голос, словно мед, облизывает меня.

Чувствую, как люди за мной напрягаются. Не нравится им идея заключать союз с монстрами. Многие потеряли родных, так что я их понимаю.

- Вы похитили людей. Мы пришли за ними. Они еще живы? - увожу разговор в сторону.

- Людей Барона? Этого слабака? - она презрительно улыбается, - нет, они стали кормом для моих деток.

В этот момент тьма немного отступает, и замечаю за ней тела убитых. А еще вижу лужи крови, которые сформировались в

ручейки и окружили нас.

- Какие же вы наивные… людишки, - она смеется, - вы правда думали, что я собираюсь с вами договариваться?

В этот момент чувство опасности взрывается, женщина исчезает, а помещение заволакивает кровавый туман.

- Все назад, это ловушка! - кричу бойцам.

Маленькие капельки крови оседают на коже и начинают высасывать силы. Ничего себе способность… Чувствую, как бойцы покинули помещение. Ну что, теперь поиграем. Вызываю огонь и закручиваю вокруг себя. Это одна из отработанных схем. На тот случай, если нужно выжечь помещение. Бойцы отступают назад и начинают закидывать помещение бензином, помогая мне. На этот случай всегда брали с собой запас. Самое то, когда в команде есть маг огня.

Тем временем пламя разгорается. Заполняя помещение, оно жадно обрушивается на коконы и все, что в нем есть. На меня налетает упырица, но не может пробиться из-за стены огня, что я возвел вокруг себя. Ее кровь была чертовски опасна. Если бы я немного промедлил, она бы выпила меня досуха. Если это придает ей силы, то, ворвавшись в толпу, она стала бы не убиваемой. Опасная способность. Понятно, на что рассчитывала. Но она походу не ожидала, что придет маг огня, который выжжет всю кровь.

Когда закончилась мана, вокруг было пепелище. Я уничтожил все коконы. Сама женщина обнаружилась в центре помещения, почерневшая и обгоревшая. Но сгусток Силы не отделялся, и это настораживало. Вдруг она зашевелилась и медленно встала. Страшные ожоги затягивались, а взгляд наполнялся яростью и жаждой убивать. Я ее разозлил. Но она не смогла полностью восстановить тело, видно не хватило сил, а рядом не было крови, чтобы пополнить запасы. Все же хорошо ее потрепал. Но бой только начинается. Достаю топор.

Из-за спины прилетает лечение от Андрея, что восстанавливает и придает сил. Бойцы не вмешиваются, потому что понимают, что сороковой это не их весовая категория.

Даже раненая, она чертовски быстра. Сформировав в руке черный клинок, она молний перетекла ко мне и атаковала. Грация, гибкость и мощь в хрупкой женщине. Еле успевал блокировать удары, и на мне появлялись порезы. Снова прилетело лечение, мгновенно заживляя раны. Главное, не дать ей доступ к крови, иначе нам конец.

Включаю ускорение и мир замедляется. Бесподобное чувство.

Успеваю отрубить ей кисть, после чего она сравнивается со мной в скорости! Вот это сила! Понимаю, что если не убью до того, как закончится навык, то потом мне ей противопоставить нечего будет.

Настя! Ай да умничка! Она тоже вошла в ускорение и успела обвить ноги упырице, лишая маневренности. В этот момент ей в голову прилетает техника Деда, дезориентируя. Вкладываю всю силу в удар топором, и ее голова отлетает. На этом точно все. Меня немного потряхивает, но держусь на ногах. Сражаться на такой скорости дорого стоит даже для усиленного организма. От убитой отделяется ярчайший сгусток и вливается в меня. Посыпались сообщения, но не время разбираться. Сначала полностью зачистить здание, а глянуть и на базе можно.

Дальше началась обычная рутина. Проверили последний этаж, но там никого не оказалось. Больше сюрпризов не встретили. Когда спустились, узнали, что часть упыриц пыталась прорваться, но у них ничего не вышло. Так что, парни из группы поддержки тоже смогли поднять уровни в этой операции. Собрав тела, сожгли их. Вопрос с трупами решался практично. Ко мне подошел Барон:

- Людей спасти не удалось? - понимает, что нет, но обязан спросить.

- Нет, когда пришли, они уже были мертвы. Сильная тварь оказалась. Сороковой уровень. Так что не удивительно, что вы ей ничего сделать не смогли.

- Жаль... Ладно, хорошо, что проблема решена и они нас больше не будут беспокоить. Я у тебя в долгу, Олег. Без вашей помощи нам бы пришлось уходить с обжитых мест. Так что, если что... можешь всегда рассчитывать на мою помощь. - говорил же, нормальный мужик. Повезло его людям с ним. Пожимаем друг другу руки и прощаемся.

Забрав обещанную плату, отправились домой праздновать. Хорошая победа - хороший повод. Потерь не было, а прокачались сегодня хорошо. В дороге удалось подвести итоги.

Настя и Андрей сравнялись в уровнях и взяли двадцать девятые. Дед взял двадцать четвертый. Игорь двадцать восьмой. Бойцам удалось поднять каждому по два-три уровня, что хороший результат. Сейчас основная часть команды состояла из девятнадцатых-двадцатых уровней.

Открываю сообщения. Посмотрим, что там у меня:

Получен 34 уровень.
Ловкость +4

Сила +1

Интеллект +5

Дух + 5
Сила огня + 6

Ускорение +1

Получен навык "Кровавый туман".

Вокруг вас создается кровавое облако, которое высасывает кровь из врагов и восстанавливает силы. Для активации нужна кровь врагов. Работает только на тех, в ком есть кровь.

Ого. Мне досталась способность вампирши. Да еще какая! С точки зрения восстановления не так интересно, потому что у меня есть регенерация, а вот для истребления толпы монстров... Или людей... Самое то. Было бы лучше, если оно ману восстанавливало, но и так хорошо. Нужно протестировать. А силу огня сильно повысили, видно за массовое истребление нечисти и зачистку целого гнезда.

Топор поднялся до двадцатого уровня и получил новую способность -вибро удар. Что позволяло наносить дополнительный урон.

Сейчас у меня было свободных 15 очков характеристик и 35 духа... Глянем, что за бонус дадут. Вливаю очки и выскакивает сообщение:

Получено достижение "Духовный" +5 к духу.

Вы первый, кто получил достижение. Бонус: навык "Кровавый туман" изменен. Теперь он восстанавливает ману.

Хм. Иногда складывает впечатление, что Игра подстраивает под игрока. Хотел восстановление маны? Получил восстановление маны. Тот же Дед подтверждает этот вывод. Был мастером боевых искусств, вот держи умение воли. Монстры с таким навыком не попадались, наставников в нашем мире нет, значит, умению взяться неоткуда по идеи. Или есть еще варианты кроме перечисленных наставником. Это наталкивает на

размышления. Игра помогает? Или помогает только тем, кто силен? Это стоило обдумать.

Не удержался и вкинул четыре очка в умение огня.

Получено звание "Разговаривающий с огнем".

Теперь вы не приказываете, а просите, и огонь откликается.

Туманные описания Игры уже давно стали привычны, что еще тут сказать. Вызвал огонь на ладони. Никаких изменений не чувствую. А если попросить? Огонь внезапно усиливается и начинает ярко пылать! Интересный эффект. Вот тебе и разговаривающий с огнем. Стал общаться со стихией.

Сейчас мои характеристики выглядели так:

Уровень 34.

Сила +33

Ловкость +30

Интеллект +62

Выносливость +30

Интуиция +22

Дух +55

Скрытность 2

Ускорение 13

Взгляд 1

Стрела 12

Умение огня 20

Регенерация 13

Кровавый туман 1

Свободных навыков: 13

Когда добрались до дома, ко мне подбежал один из людей.

- Олег, беда! Мертвецы! Армия мертвецов! - кричал испуганный человек.

Походу отдыха нам не будет...

Глава 17. Разведка боем

- Ни у кого случаем танка не завалялось? - Андрей задал риторический вопрос.

- Ага, а лучше ракетный комплекс... - а это уже Игорь прокомментировал.

Помимо меня здесь еще был дед. А лежали мы на крыше пятиэтажного здания и наблюдали. Впереди, рассекая улицы, шло целое море мертвецов. Армия мертвых. То стадо в двести голов было песчинкой на фоне этого.

- Смотрите, они дома зачищают, - подметил Андрей.

- Ряды пополняют? - спрашивает Дед.

- По всей видимости, да, - отвечаю ему.

Группа мертвецов заходила в дом, а потом оттуда выходило на порядок больше. Многие твари так и не смогли вылезти из квартир. На начальных уровнях не хватало интеллекта. А вот дальше, чем они становились сильнее, тем умнее были. Вот и эти действовали вполне организованно.

- Да тут десятки тысяч, - от картины перед нами мы все пребывали в шоке.

- Что делать будем? - Андрей не то, чтобы напуган, скорее, озадачен.

- Что-что... Бить. Как и всегда били, - Дед категоричен.

- Надо найти главного и убить. Без него они превратятся просто в толпу. - отвечаю напарникам.

- Так они тебя и подпустили, угу, - Игоря сейчас тянет ерничать, видать нервы шалят. От такого у всех шалят, чего уж.

- А вот этим я и займусь. Вы же возвращайтесь, предупредите наших. Пусть собирают всех и готовятся к обороне. Отправь людей ко всем поселениям. Объясняй ситуацию, пусть пришлют людей. Нужно объединиться. При всем желание, сами мы эту толпу несколько месяц убивать будет. - отдаю указания.

- Ты что задумал? - спокойный голос Деда.

- Хочу дождаться, когда они пройдут мимо. Увижу главного, попробую атаковать. Если не получится, то отступлю. Хочу посмотреть, сколько я магией огня уничтожу. Таким темпом, им до нашей базы несколько дней идти. За это время можно сократить число. - объясняю свой план.

- А справишься?

- А как иначе то. Убежать всегда смогу.

Вижу, что сомневаются.

- Все, давайте. Идите уже, а то они дом перекроют, и придется здесь отсиживаться. За меня не переживайте, я справлюсь. - убеждаю их.

Дед мгновенье пристально смотрит в глаза, кивает и они уходят.

На самом деле, я не собирался бессмысленно рисковать. Большинство мертвецов не достигало и десятого уровня. Разумеется, были и другие монстры. Даже отсюда видны сотни старших мертвецов и десятки дрессировщиков. Как мы заметили, каждый тип монстра оставался в своем диапазоне уровней. Обычные мертвецы не поднимались выше десятого. Старшие держались в районе с десятого по пятнадцатый. Дрессировщики - с пятнадцатого по девятнадцатый. Но чувствую, в этой толпе есть и новые виды. Это еще одна из причин, почему я остался наблюдать. Нам нужна информация. А я все еще остаюсь главным разведчиком, за счет уровней и наличия скрытности.

К тому же, если быть откровенным, то хотелось проверить одну задумку. Туман и огненный вихрь. Идея проста - и тот, и тот, косит врагов. Как не раз убеждались, у мертвецов есть кровь, как бы странно это не было. А значит, туман сработает. Схема следующая. Врываюсь в толпу врагов, выжигая огнем. Вокруг от меня образуется пустой круг. Как раз хватит для того, чтобы активировать туман. В этот момент на меня набегает новая волна, жаждая расправы. Кошу туманом и восстанавливаю ману, чтобы снова активировать огонь. Кроваво-огненный конвейер имени меня.

План, конечно, чертовски безумный. Но где еще проверить свою задумку? Она сработает только на большой толпе, а они редкость. А может просто становлюсь психом или адреналиновым наркоманом...- мелькнула мысль. Проблема только в том, что у тумана откат в двадцать минут. А так можно было бы бесконечно использовать.

Сначала пропущу толпу мимо. Она как раз пройдем рядом с домом, чью крышу мы заняли. Цель - увидеть, кто же управляет

всем этим и новых монстров. А дальше ударить в тыл и постараться сбить со следа. Проблема была в том, что монстры двигались в сторону базы. С северной части города к центру. А мы были как раз посередине этого маршрута. Есть, конечно, шанс, что пройдут мимо... Но в любом случае там много поселений, одиночек... Жертв выйдет много. Не хотелось бы этого. А так, если увлеку часть обратно назад за собой, то считай, выиграю всем нам время на подготовку.

Долго ждать не пришлось. Из-за дома показались... великаны? Вот как в это мог превратиться человек... - задаю риторический вопрос. Метра три ростом, с длинными гипертрофированными руками и бычьей шеей, они впечатляли силой и мощью. Как таких убивать то? К ним даже подступиться страшно, а в рукопашную совсем не вариант. Судя по всему, у них гипертрофированные сила и выносливость. Двигались медленно - хоть это радовало. А то если такие твари окажутся шустрыми, то лучше просто не связываться. Насчитал пять штук. Славу богу, что не много. Думаю, такой легко сможет кинуть машину, словно древняя катапульта. Или пробить стену. Что-то наша база мне больше не кажется подходящим укрытием... Дождавшись, пока они поравняются со мной, рассмотрел надпись над ними:

Кебрион. 40 уровень.

Ого. Серьезные мальчики по нашим меркам. Сейчас я точно не готов с ними встречаться. Нужно держаться подальше. Так-так, а вот походу и главарь... Смотрю надпись:

Полководец мертвецов. 50 уровень.

Этот впечатлял еще больше, чем кебрионы. По ним было видно, что они тупые и медленные, что делало их уязвимыми. Если один на один, я бы вышел потягаться, кто сильнее. С огнем и ловкостью это было бы не сложно. Но вот полководец... Не может тупой монстр управлять таким количеством мертвецов. Значит, умен. Он сильно выделялся среди толпы. Хотя бы тем, что ехал на чем-то отдаленно напоминающее лошадь. Лошадь, которая умерла, а потом мутировала в ящерицу. Но не это впечатляло, а сам мертвец. Высушенное, бледное лицо. Седые волосы, что спадали вниз. И плащ, который состоял из самой тьмы. Причем это не метафора. Вокруг него действительно клубилась тьма, укрывая тело. Но иногда она отступала и на свет появлялась костяная... броня?

Двигался полководец в центре моря мертвецов, окруженный кебрионами и десятками худых тварей, что также кутались в темноте. Только они гораздо меньше, чем предводитель. Головы скрыты чем-то, напоминающим капюшоны, из остального мелькают только костлявые руки. Присмотрелся к одному и

увидел надпись:

Лич. Уровень 35

Походу в этом войске хватает магов. Магия тьмы? Или смерти? Хотел бы знать, что они умеют. Но лучше посмотрю издалека, а не на своем опыте. Только кто даст мне такую возможность...

Больше никого нового не заметил, что радовало. Ну что, пришло время проверить задумку и устроить переполох? Дождавшись, пока мой дом зачистят и уберутся подальше, стал осторожно спускаться. Подъезды здесь старые, те, которые с козырьками. На одном из таких я и спрятался, наблюдая, когда эта гигантская мертвая змея уползет вперед. По моим прикидкам, здесь не меньше тридцати тысяч мертвецов. Есть чего бояться и есть, где разгуляться. Как не странно, страха перед авантюрой не было. Только азарт в крови. Единственное опасение, что ко мне сунется полководец. Этого хотелось избежать. Благо между ним и тылом было приличное расстояние. Пока сориентируются, пока прибегут, уже успею сделать дело и уйти. Вдох, выдох, понеслась.

Спрыгиваю с подъезда, прямо позади последнего идущего мертвеца и отрубаю ему голову. Вот она, нужная кровушка для активации тумана. Так, я не понял, меня что, не заметили?

- Эй, уроды! - кричу им.

Вот крайний замедляется... останавливается... и медленно поворачивает голову.

- Дада, я к тебе обращаюсь!

Наблюдаю уникальное зрелище - разрыв шаблона у мертвеца. У, черт возьми, мертвой и тупой твари! Видимо моя наглость не вписывалась в его представления о мире. Мертвецы за ним стали тоже замедляться и поворачиваться. Секунда немой паузы....

- Аргхх! - раздается мощный рык десятов глоток. Вот теперь точно понеслась.

Формирую стрелу и бросаю в самых первых. Нужно раззадорить и создать источник огня. Это поможет в бою. Первый десяток сносит, а остальные набирают скорость. Ждем... Ждем... Еще немного... За мгновенье до того, как они захлестывают меня, закручиваю вокруг вихрь огня. Вот это веселье! В грудь вливаются десятками блеклые сгустки силы, а твари не могут пробиться! Когда остается половина маны, пускаю волну огня, сжигая всех вокруг. Дико воняет горелой мертвечиной, но приходится терпеть.

Следующая часть. Активирую туман и труп у моих ног, который запасливо сберег, моментально высыхает. Маленькие капельки крови начинают свой смертельный танец. К этому моменту как раз добежала следующая порция мертвецов.

Чувствую, как мана начинает вливаться в меня. Единственный минус этого навыка в том, что он ограничен по времени и действует всего десять секунд. Успел проверить, пока добирались сюда. А так бы я стал просто не убиваемым. Но его сила и площадь зависела от количества крови вокруг. В такой толпе он моментально разрастался и накачивал меня маной за пару секунд.

Внезапно рождается новая безумная идея. А что если начать накачивать стрелу? С восполняющейся маной ее можно усилить несколько раз... Попытаться стоит. Отключаю эмоции, убираю мысли и вхожу в состояние концентрации. В руках начинает формироваться сгусток, который разгорается и становится все ярче.

А это сложнее, чем я думал... Держать сразу две техники... По лбу стекает капелька пота, за ней вторая... Между рук гудит набирающий мощь огонь. Если сейчас собьюсь, то даже моя защита не спасет. Вижу, как мертвецы пробиваются сквозь туман. Он убивает, но они отвоевывают метр за метром. Понимаю, что больше не могу держать техники, сворачиваю туман и отпускаю... уже даже не снаряд, а огненную торпеду. Она с диким ревом улетает вперед, обугливая асфальт под собой. Вот это мощь!

Кровавый туман + 2

Огненная стрела + 1

Сообщения выскакивают, но отмахиваюсь от них. Стрела вгрызается в толпу, разрывая мертвецов на части и не чувствуя сопротивления. Фраза, словно нож сквозь масло приобрела новый смысл... Огонь образует просеку, убивая все по пути. Его что-то останавливает только в центре. Слышу, как происходит взрыв, за ним яркая вспышка, а потом меня накрывает волной от удара. Какая же там мощь! Следом прилетает яркий сгусток силы, который вливается мне в грудь, а с ним еще сотни мелких.

Получен уровень 37

Интеллект +7

Дух +5

Огненная стрела +1

Это я кого там убил? Неужто кебриона? А может и личей зацепил? Чувствую опасность и резко ухожу в сторону. Там, где только что стоял, падает машина. Я же говорил, эти гиганты точно могут ими швыряться! Пора уходить отсюда. Бросаюсь мимо домов и бегу со всех ног. За мной выскакивает толпа

мертвецов. В стену над головой бьет что-то мощное, и часть здания превращается в... прах? Увидеть, как бетон превращается в труху и рассыпается - лучшая мотивация к забегу с препятствиями.

А хорошо вышло. Теперь главное уйти. Любопытно, что когда отдалился на несколько сотен метров от основной армии, то основная часть гнавшихся за мной остановилась, развернулась и вернулась обратно. Получили приказ от начальства? Остался отряд мертвецов штук в двести, который возглавлял десяток старших. Карающий отряд, посланный за мной? Грешно не воспользоваться ситуацией и не сократить количество противников. Дальше началась игра в салочки. Я накачивал стрелу и кидал ее в толпу, после чего бежал. Когда мана останавливалась, снова кидал и снова бежал. Пришлось водить отряд по дворам и сильно не отставать, чтобы они не потеряли меня.

Но мертвецы оказались на порядок умнее... и хитрее. Когда выскочил из-за очередного угла здания, почувствовал сильную опасность. Прямо передо мною, в нескольких десятках метров ждал новый отряд мертвецов. Эти были уже опаснее. Десяток личей, десяток дрессировщиков и где-то сотня обычных мертвецов. Вот личи выходят вперед, делают взмах рукой и в меня летят пепельные сгустки. Чутье ревет, а внутри все сжимается от опасности. Понимаю, что не успеваю уйти и включаю ускорение. Мир замирает и вижу, как жадные сгустки летят ко мне, чтобы забрать жизнь. Буквально ощущаю голод, исходящий от них. Это что за магия такая?

Проходы блокированы, мана не восстановилась... доигрался? Врываюсь в подъезд, благо здесь уже прошлись мертвецы, и домофонные двери выломаны. Дома старые, пятиэтажные, стоят близко. Чувствую себя добычей, которую загоняют. Добегаю до второго этажа и достаю топор. Нужна кровь и время. Здесь они не смогут напасть скопом, а остальное не страшно. Первой за мной вбегает мертвая собака. Это ты зря, слишком мелкий уровень. Отрубаю голову. Следом идет пару обычных мертвецов. На что вы надеетесь ребята? Или готовите сюрприз, забрасывая меня расходным мясом? Эта мысль настораживает, потому что мертвецы доказали, что мыслят стратегически и могут устроить засаду.

В этот момент стекла на лестничной площадке разбиваются. Это от личей летят подарки. Пожалуй, оставаться здесь не лучшая идея. Бегу наверх, там лестница и люк на крышу. Слышу, как подъезд заполняет топот ног. На люке замок. Прицеливаюсь и срубаю топором. Так, я добрался до крыши, дальше то что?

Бегу к краю. До следующего дома метров пять. Это близко, да? Как-то я не рассчитал. Оглядываюсь. Из люка показалась первая злобная голова мертвеца. Шустрые ребята. Подбегаю и рублю лезущих. В принципе тут можно долго оборону держать. Словно сглазив, в этот момент часть крыши взрывается, отбрасывая меня и расширяя проход. Личи соизволили подняться? Это усложняет ситуацию.

Поток мертвецов резко усиливается. Пришло время тумана. Жаль, что у него откат двадцать минут. Крови хватает на активацию, и все вокруг заполняет красное марево. Пошла мана, отлично. Повторим трюк со стрелой? Только меньше волью, а то весь дом еще взорву вместе с собой. Формирую снаряд между рук и на последних секундах успеваю восполнить ману на полную. Идеально рассчитал. Подбегаю к провалу и кидаю прямо в проход. Попадаю точно между лестничными площадками, и снаряд взрывается только на втором этаже. Вижу, как все заволакивает пламя, и взрыв летит наверх. А вот теперь ходу отсюда!

Разворачиваюсь и бегу к краю крыши. Была не была. Разгоняюсь, чувствуя как пол под ногами дрожит. Отталкиваюсь и лечу. Вижу, что не долетаю до другой крыши и промахиваюсь, падая вниз. Сгруппировавшись, удачно влетаю в окно, вынося его своим телом. В кино это выглядит круто, а в жизни оказалось... больно. Благо с регенерацией могу себе позволить. Опираясь о стенку и стиснув зубы, поднимаюсь. Стряхиваю с себя осколки, и тут в спину влетают сгустки Силы. Отличный способ, чтобы увидеть, где засел противник, - мелькает мысль.

Выскакивают сообщения:

Кровавый туман +1

Огненная стрела +1

Хоть не зря бегаю и рискую. Нет времени останавливаться, нужно свалить отсюда, пока твари не опомнились. Дверь в квартире выбита, и я выхожу в подъезд. Прыгал с пятого, оказался на третьем. Хорошо хоть в стенку не впечатался...

Выход идет на туже сторону, что и в предыдущем доме. Значит, туда нельзя. Выходить прямо к тварям не хотелось. Нужно найти подходящую квартиру, с окнами во двор. Вроде эта... Этот дом тоже зачищен мертвецами, поэтому двери выломаны. Захожу в квартиру и нахожу балкон. Никого во дворе не вижу. Спрыгиваю, и присев, двигаюсь в другую сторону к выходу.

Вроде не заметили... Слышу сзади вой. Вот черт, опять сглазил? Сегодня не мой день. Вскакиваю и бегу. А что еще

остается. Если зажмет толпа, то меня хватит на один удар огнем, а потом все. С топором против нескольких десятков не продержаться. Банально завалят трупами.

Формирую в руке стрелу, останавливаюсь и оборачиваюсь. Эм… всего пара собак, а я уж думал продолжение облавы. Убиваю выстрелом и иду дальше на выход. Вроде никого. Перебегая от укрытия к укрытию, стал удаляться. Вдалеке возле того злополучного дома увидел тварей, который бегали вокруг. Значит, потеряли меня. Вот и славно. Теперь сделать крюк, чтобы обогнуть армию мертвецов и ходу домой. Нужно рассказать увиденное и готовиться к сражению. Мое преимущество в том, что с повышенными характеристиками я бежал на порядок быстрее, чем двигались мертвые.

Пока добирался, глянул характеристики. Девять свободных за уровни закинул в интеллект. Очень уж хочется взглянуть на бонус, за сто очков. Но до него еще нужно дорасти. Сейчас характеристики выглядели так:

Уровень 37.

Сила +33

Ловкость +30

Интеллект +78

Выносливость +30

Интуиция +22

Дух +60

Скрытность 2

Ускорение 13

Взгляд 1

Стрела 15

Умение огня 20

Регенерация 13

Кровавый туман 4

Свободных навыков: 16

Глава 18. Партизанская война

Когда вернулся на базу, она напоминала муравейник. Новость об армии мертвецов встревожила всех. Увидев меня, люди останавливались и замирали. Взгляды, в которых поселилась тревога.

- Олег! - а вот и Настя. Она заметила меня издалека и сейчас махала рукой, - ты вернулся! А я уже стала волноваться. Ребята рассказали мне, что ты решил остаться. Вот так вот и отпускай тебя одного, - девушка сделала строгий вид, - ты что, ранен?! Что случилось? Почему у тебя такой вид? - а это она уже заметила, что меня слегка потрепали.

- Все нормально. Успокойся. Уходил от погони, - улыбаюсь и обнимаю ее, - чего распереживалась? Ты же знаешь, что меня сложно убить, - поглаживаю по голове и успокаиваю ее.

- Да кто тебя знает. Дед с Андреем рассказали, что там целая армия идет, вот и разволновалась. Олег, что делать будем? - не смотря на твердый характер и закаленность в боях, Настя оставалась девушкой. А они, как известно, любят переживать... Вот и накрутила себя немного.

- Что-что, планомерно уничтожать, что же еще. Я успел несколько сотен уничтожить, пока там бегал. Так что, не так страшен враг, как его малюют, - говорю, чтобы успокоить девушку. А так ситуация несколько иная, - Настя, собери всех. Пусть отложат дела и сразу подходят, у меня есть информация.

Девушка убежала, а я посмешил домой. Пока все собираюсь, успею принять душ. А то с этими забегами, весь потный, в крови и пыли. Когда вышел из ванны, как раз стали подходить люди. Настя тоже была здесь, попросил приготовить ее закусок. На голодный желудок много не надумаешь. Характеристики, конечно, хорошо, но замечаю, что с возросшими нагрузками выросла и потребность в еде. А может это образ жизни повлиял. Свежий воздух, прогулки, отрубание голов мертвецам... романтика.

Когда все собрались, кратко пересказал увиденное. Наличие сильного монстра во главе настораживало. Неизвестно еще, сколько мертвецов доберется до нас. Ведь количество постоянно растет. Пока меня не было, успели разослать людей ко всем знакомым поселениям. Кто-то сразу попросил у нас убежища, кто-то решил справляться своими силами. Были и такие, что до конца

не поверили. Бог им судья. Еще направили вестовых по направлению движения мертвецов, чтобы предупредить людей об опасности.

Еще как минимум пара дней, пока трупаки не доберутся до нас. Если, конечно, не увеличат скорость передвижения. Дед предложил устроить партизанскую войну. Пощипать, как следует, пока они не дошли. Если получится, устраивать засады и убивать продвинутых монстров. Главное убить гигантов, а то они легко сомкнут наши укрепления. Хотя, судя по тому, какими заклинаниями кидается Полководец и личи, кебрионы не самая большая опасность.

Если проводить аналогию с земными армиями, то гиганты - осадные машины, личи - артиллерия, а полководец - система залпового огня и командный центр в одном флаконе.

В чем большой плюс нашего города, здесь много водоканалов и мостов. Точнее, это плюс в этой ситуации. Потому что мост - удобная возможность дать бой. Если его перегородить, то можно сдерживать вражескую армаду. А если еще потом взорвать... Может и главного получится убить. Ну или как минимум серьезно потрепать армию. Подходящее место было как раз посередине между нами и текущим нахождением мертвецов. А значит есть время подготовиться. Решили пригласить на это дело всех соседей, кто готов сражаться.

Сняли половину людей, что были в поселение и отправились к мосту готовиться. Остальные в это время будут подготавливать место для сражения здесь, если враг до нас дойдет. Самое уязвимое место - это проход между домами. Мы его заделали до этого, но для тех же кебрионов это не серьезно. Поэтому сейчас возводился новый уровень обороны. Хотя лучше, если мертвые пройдут мимо. Сражаться у себя дома - не самая лучшая идея.

Попутно выделили часть людей, которая занималась сливом и подготовкой бензина. Для сражения с такой толпой самое то. Отдельно встал вопрос взрывчатки. Дед, задумчиво помолчав и вздохнув, сказал, что сделает.

Добравшись до моста, оставили там рабочих и боевое прикрытие из десятка человек, а сами отправились трепать врага. Со мной шли тридцать бойцов. Все от пятнадцатого уровня. Элита нашего поселения. Игорь руководил отрядом. Андрей и Настя в качестве поддержки. Ну а я как обычно - главная ударная сила. У каждого был приличный запас бензина. Задача стояла простая - нанести максимальный урон. По возможности уничтожить сильных противников. Передвигались легким бегом. На наших уровнях это не проблема.

- Ну что, нашли их? - это Игорь спрашивает у вернувшихся

бойцов, которые ходили на разведку.

- Да, идут. Целое море. До нас еще с полкилометра. Таким темпом будут минут через двадцать-тридцать. - докладывает светловолосый парень. - Первыми идут дрессировщики на некотором удаление.

- Хорошо. Тогда сейчас готовим ловушку. Первоочередная цель - уничтожить собак. Они самые быстрые.

- Да, только разлейте бензин буквой Т. Чтобы одна линия перегородила улицу, а вторая уходила максимально вдаль. Так мне проще будет усилить огнем, - добавляю уточнение.

Группа бойцов, взяв запасы бензина, отправилась готовить ловушку. Десять минут и все готово.

- Может, пропустим дрессировщиков вперед? Чтобы отсечь огненной стеной. А дальше сами их покрошим, - предлагает идею Андрей.

- Как вариант. Олег, сможешь создать стену, чтобы они точно не прошли? - уточняет Игорь.

- Легко. Минут пять, максимум десять у нас будет. Потом, чувствую, подтянутся основные силы и продвинутые монстры. К этому времени желательно быть далеко. В прошлый раз они быстро среагировали.

Впереди шли с десяток дрессировщиков. У каждого от пяти до восьми собак, которые не превышали девятый уровень. Для отряда в тридцать человек, где есть лекарь и маг леса это не проблема. Главное дать время на бой.

План простой. Пропускаем вперед дрессировщиков. Когда они проходят линию бензина, начинаем убивать. Мертвецы, идущие следом увидят и побегут. Тут выхожу я с огнем и отсекаю толпу. А дальше по ситуации. Прелесть в том, что на поддержание огня нужно гораздо меньше маны, чем на создание. Если бы в первую атаку, когда я сжег несколько сотен мертвецов, применялся бензин, результат был бы круче.

Когда ждешь атаки, время замедляется. Минуты растягиваются, а внутри натягивается струна, которая вот-вот сорвется. Но любое ожидание рано или поздно заканчивается. Закончилось и наше.

Ничего не подозревающие дрессировщики пересекли невидимую черту. Славу всем богам, они не чуяли бензин. В этот

момент, в нескольких десятках метрах, на улицу вышел человек. Чем раньше они сообразят, что происходит, тем позже вмешается начальство. Вот один из монстров заметил наглеца. Издав рык, ударил хлыстом по собакам, и те кинулись вдогонку. Остальные дрессировщики, чтобы не отставать, проделали тоже самое. На это и был расчет.

Сами по себе дрессировщики медленные, но опасные в ближнем бою. Поэтому желательно разделить их с собаками. Тогда задача упрощается. Если бы мы вышли все сразу, тогда реакция была другой и дрессировщики к нам не сунулись бы. А так... все прошло как по нотам. Вот теперь... Игра началась.

Внезапно с земли выпрыгивают хищные стебли, которые сбивают собак и устраивают кучу малу. Тут выскакивают люди и рубят в данный момент беззащитных животных. В этот момент бью стрелой по бензину, и огонь пускается в свой безумный пляс. Загораются первые мертвецы. Точеными выбросами маны сжигаю особо шустрых.

Собаки мрут одна за другой. Еще немного и закончатся. Вот начинается первый бой с дрессировщиком. Игорь врубается таранным ударом, буквально размазывая его щитом. Минус один. Второго атакуют все те же хищные стебли, которые моментально оплетают и вгрызаются в плоть. Молодец, Настя. Прокачивай силу леса, она нам пригодится.

Поток мертвецов усиливается, но спокойно жгу пачками. В меня влилось уже пару сотен сгустков. Вдруг вижу, как летит машина. Кебрионы подтянулись!

- Машина! - кричу бойцам. Мы обсуждали этот вариант, и я тщательно донес мысль, что такое вполне возможно. Поэтому ребята среагировали оперативно.

Забавно, но машина попадает в еще живого дрессировщика, размазывая по асфальту. Точное попадание!

- Закругляемся! Добиваем! Кидайте бензин и уходите! - отдаю следующую команду.

Было решено, что мне уходить последним. Потому что я самый шустрый. Еще оставалось два дрессировщика, но их быстро добивают. Что такое два монстра против тридцати подготовленных людей. Ничего. У каждого оставалось по две бутылки бензина. Бойцы подбегают, и швыряют максимально далеко. Разгорается огненный ад. В меня входит уже непрерывный поток сгустков, бойцам тоже прилетает. Если бы уровень у монстров был выше, мне бы пришел конец от отката. А так только живот слегка крутит. Вижу вдалеке Полководца, который спешит узнать, что здесь творится. Опасно.

- Отступаем! Живо! - отдаю приказ.

Бойцы немедленно разворачиваются и бегут. У нас обговорен план отступления и есть пару мест встречи на непредвиденный случай. Сейчас они уходят в другую сторону от нашей базы, чтобы сбить с курса. Правда неуверен, что это поможет.

Вижу, как последний боец скрывается за поворотом, и поворачиваю голову. А вот это плохо. В меня летит мощный сгусток темноты. Явно подарочек от Полководца. Уйти уже не успеваю. Интуитивно собираю огонь и направляю поток прямо во тьму. Взрыв! Две стихии встретились, словно заклятые враги. От отдачи монстров вокруг переломало. Вливаю последние капли маны и толкаю волну огня от себя, сжигая первые ряды монстров. А вот теперь бежать.

Дома стояли так, что нужно было либо пройти через огненный ад, чтобы преследовать нас, либо сделать значительный круг. Не просто так выбрали это место. Поэтому уходил спокойно. Толпа была насколько плотной, что я сжег пару тысяч мертвецов. Они все не выше десятого уровня, но количество впечатляло. Вот что бензин животворящий делает. Надо глянуть сообщения, что там у нас:

Сила огня +3

Дух +1

Интеллект +1

А вот уровня не дали, черти. Минут через пятнадцать догнал команду. Я же говорил, что быстрее. Поделился успехом. Почти всем рядовым бойцам удалось поднять уровень, так что отряд радовался. Еще бы, столько тварей убить, прокачаться, и даже ранений нет. Однозначная победа. Только вот там еще было несколько десятков тысяч. На фоне всего моря мертвецов, сегодняшняя драка - укол, не больше. Главное сражение только впереди.

- Народ, тормозим и приводим себя в порядок. За нами никто не гонится. Есть идея. - кричу я.

Десять минут на отдых. С прокачанной выносливостью этого достаточно, чтобы прийти в себя. А здесь непрокаченных нет.

- Так что за идея? - спрашивает Андрей.

- В прошлый раз, когда они за мной погнались, то личи устроили засаду. Идея в том, чтобы выманить магов. Я видел штук тридцать в центре. За мной отправили десяток. Часть убил, сколько точно не знаю. Сейчас с десятком у нас есть шансы справиться. Только расчет на то, что они поведут себя также.

- Ну идея сомнительная на самом деле. Ты говорил, что они 35 уровня. Это серьезно. - комментирует Игорь.

- Их я возьму на себя. С ними была свита. Вот она как раз вам достанется. - отвечаю ему.

- А справишься? Хотя чего я спрашиваю... Ты просто какой-то маньяк, жжешь тварей только так, - подкалывает меня Игорь. На что я ему просто улыбаюсь. Понимаю, что нужно снимать напряжение после боя. А шуточки... от них не умирают.

- Хорошо. Тогда план такой. Я провоцирую и увожу за собой преследователей. Вы готовите засаду. Если кричу спасаться, значит что-то пошло не так и увожу их в сторону. Вы же уходите. Встречаемся в назначенном месте. Если все так, привожу и мы всех убиваем. Согласны?

Немного подумав, все соглашаются. У нас осталось десять бутылок бензина, так что сможем сжечь даже большую толпу. Или успеть убежать, прикрывшись огнем.

Пошел обратно к мертвецам. Время играть в догонялки и сокращать поголовье. Мой расчет всегда на первый удар, потому что он пробивает магическую защиту. В большинстве случаев это серьезная заявка на победу. Жаль, что самые сильные монстры находятся в центре и в них так просто не попасть. Иначе я бы просто перестрелял их. Группа осталась минутах в десяти уверенного бега от основного пути армии. Самое то, чтобы выманить и устроить засаду.

Всё-таки, этот нескончаемый поток, что шагал по улицам - впечатлял. На узких улицах он превращался в змею, которой не было конца. Подойдя максимально близко, вливаю ману в стрелу и кидаю в толпу. Бах! Штук пятьдесят за раз. Сгустки вливаются в меня. Еще хотите? Так получите. Мертвецы зашевелились, и часть кинулась ко мне. Маловато... Формирую еще стрелу. Давайте, покажите, что можете! Тут внезапно появляются личи и кидают в меня свои заклинания. Толпа между ними расступается, открывая обзор. Из-за того, что они щуплые, сложно заметить среди сотен других мертвецов. Расстояние между нами большое, поэтому легко ухожу с линии удара. Вливаю остатки маны в стрелу и кидаю в центр личей. Жаль, но не хватает, чтобы кого-то убить. Только потрепало и опрокинуло. Вот... теперь они разошлись, и за мной кинулся отряд. Штук двести, не меньше. Пора делать ноги.

Срываюсь и бегу к своим. У меня есть десять минут, чтобы восстановить ману. Вполне хватит, чтобы ударить огнем. А дальше в дело пойдет туман. Только нужно отойти от своих

подальше, чтобы не задень. Сомневаюсь, что дружественный огонь не засчитают. Это все же не компьютерная игра, а жизнь. Хоть и есть в ней Игра. Вот такой веселый каламбур. Почему-то в таких ситуациях мне часто хочется шутить.

Засада прошла как-то... штатно. Привел погоню, наши выскочили, скастовал стрелу на максимальную площадь. Урон за счет этого падал, но самое то, чтобы сбить с ног большое количество мертвецов. А дальше пошла банальная рубка. Для бойцов, с уровнем в два раза выше, чем у монстров, это проблемы не составило. Жаль, что личи за нами не потянулись.

- Перекур. Десять минут отдыхаем. Игорь, у меня еще идея есть. - зову его, - мертвецы доказали, что не так глупы, как обычно. Так что сомневаюсь, что они и дальше будут тупо высылать на убой отряды. В прошлый раз они устроили засаду, значит и сейчас постараются.

- Допустим. Что предлагаешь?

- А вот что. Дальше будет участок. Я снова атакую с боку. Улицы расположены так, что удобно зайти мне за спину. Для этого нужно сделать небольшой крюк. Возможно, мертвецы сообразят им воспользоваться. Вы устроите засаду как раз у поворота ко мне. Когда они попробуют обойти - атакуете. Как тебе идея?

- Не самая плохая, какая может быть, - соглашается Игорь.

- Настя, тебе отдельная задача. Разбросай по дороге семена подальше, чтобы атаковать личей, коль они придут, - обращаюсь к девушке.

- Хорошо, - кивает она.

- Бойцы, если в вас начнут стрелять жрецы, а они это могут, лучше уходить с линии огня. В крайнем случае закрывайтесь щитами. Иначе плохо кончится. Всем понятно?

- Да, - раздается нестройный хор голосов.

- Хорошо, тогда выдвигаемся.

А дальше схема повторилась. Дошел до мертвецов и начал обстрел. Улица, по которой они шли, была не очень широкая. Поэтому такая толпа растянулась на сотни метров. Посмотрим, как они будут реагировать. Первый удар - попадание, с десяток

гибнут, но никто не бросается. Специально кидал минимальные стрелы, чтобы беречь ману. Второй удар - снова никакой реакции. Сюрприз готовят? Ну давайте, пойдите по моему плану. Повторил удар еще раз - ноль реакции. Совсем у вас инстинкта самосохранения нет? Словно сглазив, толпа расступилась, скрываясь с линии удара. Вот было море мертвецов, а вот они разошлись. Не к добру это. Точно сглазил. На дорогу вышел Полководец собственным лицом.

Вливаю половину маны в стрелу и кидаю. Посмотрим, как прореагирует. Его плащ из клубов тьмы метнулся на встречу. Стрела, не долетев, взрывается, и огонь расплескивается вокруг, не причиняя никакого вреда. Такого я не ожидал. На оценку ситуации ушло пол секунды. Еще в тот момент, когда стрела только взорвалась я уже развернулся и бежал отсюда сломя голову. Рановато мне на него один на один выходить. Сзади раздался рев и топот сотен ног. А вот и море мертвецов бежит. Ощутил спиной сильнейшую опасность и делаю фантастический прыжок в сторону. Чувствую, как рядом проносится смерть. Темное облако пролетаем мимо, едва со мной разминувшись. Попадает в асфальт и рядом стоящую машину, мгновенно превращая в прах. Ничего себе у него удары. Такое никто из наших бойцов не переживет, в том числе и я. Надо ли говорить, что это только ускорило мой бег? Если он преследует, то нужно уводить бойцов.

Оторвавшись вперед, вижу, как наши сражаются с мертвеца. Все же решили меня поймать и сами нарвались. Оцениваю ситуацию. Пришло десяток личей, сейчас осталось только шесть. Остальные окончательно мертвые. Судя по хищным стеблям, торчащим из тел, работа Насти. Умничка. С ними еще сотня мертвецов, которая наскакивала на бойцов. Наши заняли круговую оборону и сдерживали натиск. Личи в этот момент обстреливали издалека. Тройка бойцов уже лежала неподвижно. Нужно вмешаться.

Личи меня не видят, увлекшись отрядом. Захожу в спину, кидая максимальную стрелу. Стояли они не кучно, но рядом, поэтому задеваю только троих. Одного убиваю сразу, двоих сносит с места, но остаются живы. Включаю ускорение. Нет времени медлить. Если догонит толпа сзади, то уже не уйдем. Мир замирает, вытаскиваю топор. Рывок, замах, минус одна голова. Повторить два раза и добить раненых. Десять секунд внутреннего времени и личей больше не осталось. В меня вливаются сгустки, выскакивают сообщения, но отмахиваюсь от них.

Врываюсь в толпу мертвецов и сею хаос. С моим уровнем они

мне не угроза. Сею окончательную смерть для тех, кто и так мертв. Один удар - один труп. Все как я люблю. Увидев смерть личей, ребята перестают сдерживаться и переходят в наступления. Минута и все закончено.

- Что с людьми? - спрашиваю Игоря.

- Прилетело от личей. Не смертельно, но выбивает на раз, - докладывает он.

- Андрей, вылечить можешь?

- Да, только нужно время на восстановление маны. Это не единственные раненые были. Пришлось потратиться. - отвечает лекарь.

- Хорошо. Тогда хватайте их и уходите отсюда. Там за мной толпа бежит. Возможно Полководец с ними. А он слишком опасен. Дайте мне бензин, я останусь и постараюсь задержать.

Бойцы передают мне остатки, хватают раненых и уходят. Оглядываюсь назад. Через пару минут будут здесь. Все же я быстро бегаю. Рядом стоит автобус, запрыгиваю на него. Вроде полководца не видно. Тогда можно рискнуть и провернуть трюк с туманом и огнем. Кидаю и разбиваю бутылки с бензином вокруг, подготавливая ловушку. Крепче беру топор и жду. Здесь они меня не достанут сразу. Как раз хватит времени, чтобы добыть крови для активации.

Пока ждал, глянул полученные сообщения:

Огненная стрела +1

Ускорение +1

Интеллект +1

И это дали за шесть монстров 35 уровня. Не дружелюбная эта игра, ох не дружелюбная. Смотрю в даль, в нескольких сотнях метров вижу полководца. За ним следом подтянулась тройка кебрионом. Оцениваю скорость, если не ускорятся, то пара минут у меня есть. В этот момент автобус, на крыше которого сидел, захлестывает волна мертвецов. Понеслась.

Вот самый шустрый запрыгивает на крышу. Всё-таки у них тоже повышенные характеристики и такой трюк не сложен. Подрубаю ему ногу, а потом сношу голову. Теперь есть кровь для

активации. Но жду, пока набежит толпа побольше. Следом запрыгивает еще парочка, а остальные вовсю карабкаются. Быстро убиваю. Пришло время тумана. Активирую навык, и капельки крови от убитых устремляются вверх. Все вокруг заполняется красным маревом, а в меня усиленно вливается мана. Время пошло. Туман стал чуть сильнее с последнего раза, поэтому убивает и восполняет запасы быстрее. Отлично.

Формирую в руке стрелу и накачиваю маной. Она быстро превращается в гудящий снаряд. Сначала становясь синей, а потом белее и все ярче. Вот это мощь у меня в руках. Держать чуть легче, чем в прошлый раз, но все равно тяжело. Привыкаю постепенно. Десять секунд тумана заканчиваются, заканчиваю накачивать стрелу и восполняю ману - мне еще уходить отсюда. Кровь вокруг оседает, открывая мне обзор. Мгновенная оценка ситуации. Полководец значительно ближе, чем мне хотелось бы. Отпускаю снаряд огня, и он, буквально выжигая мертвецов на своем пути, яростно летит вперед. Полководец замирает, вскидывает руки вверх и перед ним образуется стена тьмы. Идиот, я целился не в тебя. Снаряд едва разминулся с его защитой и летит точно в кебриона. Взрыв. На его месте образуется огненный ад, выжигая десятки метров вокруг. Мой первый удар страшен. В меня влетают сотни бледных сгустков, несколько ярких и один ярчайший. Личей еще задел? Отлично.

А теперь пришло время силы огня! Мана полная. Чувствую огонь и закручиваю его вокруг себя, выжигая набежавших мертвецов. Точечными вливаниями разжигаю бензин. Даже мне здесь жарко находиться. А мертвецы умирают десятками и сотнями. Маг огня, страшная сила. Когда остается половина маны, формирую стену и толкаю ее навстречу мертвецам. Моя фора, чтобы уйти. А теперь бегом!

Спрыгиваю на асфальт и чувствую, насколько он горячий и расплавленный! Вот черт, об этом не подумал. Чувствую, придется менять обувь. Хотя бы не ноги. Максимально быстро ухожу из огненного ада, смешно подпрыгивая. Веселье так веселье. Оглянувшись, вижу, что преследователей нет. Вот и славно. Пока есть минутка, на ходу смотрю сообщения:

Получен 39 уровень.

Огненная стрела +4

Кровавый туман +3

Интеллект +7

Дух +7

Сила огня + 2

Навык "Огненная стрела" достиг 20 уровня. Навык заменяется на "Огненный шар" 20 уровня.

А вот это я люблю. Когда хорошо прилетает. Массовый геноцид мертвых прибыльное дело в плане развития. Эта мысль вызвала усмешку. А шар это типа фаербол? Круто. То, о чем мечтал. Только вот почему навыки заменяются? Сколько еще различных нюансов неизвестно об Игре… А ведь есть и другая магия помимо тех, что мы видели. А другие миры, расы… За последнее время представления об окружающем мире сильно изменились. Осталось только отвоевать себе место в этом новом мире.

Шесть полученных очков характеристик закинул в интеллект. Уже скоро будет заветная сотня… Открываю таблицу и смотрю характеристики:

Уровень 39.

Сила +33

Ловкость +30

Интеллект +93

Выносливость +30

Интуиция +22

Дух +68

Скрытность 2

Ускорение 14

Взгляд 1

Огненный шар 20

Умение огня 25

Регенерация 13

Кровавый туман 7

Свободных навыков: 18

Глянул на топор, во всех сражения он добрался до 25 уровня. Неплохо. По наблюдениям, с каждым повышением он становился все более... хищным? Острее, крепче, смертоносней. Интересно, как выглядит оружие сотого уровня. Хотя лучше это не проверять на собственном опыте. Пусть мой родной топор растет, а там и посмотрю.

Через пятнадцать минут добрался до отряда. К этому времени бойцов уже отлечили, хотя выглядели они бледно.

- Ну как? - кратко спрашивает Игорь.

- Хорошо. Удалось убить кебриона и хорошо пожечь толпу. Еще личей задел. Полководец непробиваемый. Когда бил по нему, он щитами из сгустков темноты закрывался. Пока нет идей, как его убивать, - рассказываю свои приключения.

- Придумаем что-нибудь. Мы сегодня хорошо их потрепали. Предлагаю возвращаться к мосту и готовиться к следующей схватке. - предлагает Игорь.

- Да, согласен. Нужен отдых, а то и так по гране прошлись. Да и ребят потрепало. - соглашаюсь с ним и мы отправляем к своим.

Бежим легкой трусцой, а попутно узнаю, кто что получил за время боев. Больше всего порадовала Настя. За четверых личей и остальные сражения ей дали 32 уровень. Сейчас ее сила леса достигала 45. Это с учетом всех вложенных навыков. Она в отличие от меня не копила, а сразу вкладывала в магию. В принципе, правильный путь. Универсалом, как я понимаю, быть не особо выгодно. Как не крути, но количество характеристик и навыков, которое можно вложить - ограничено. Еще дают за

напряженные бои, но это не решает полностью проблему. Поэтому развить несколько навык и умений - задача ох какая не простая. Даже не уверен, что правильно поступил, когда вложился в несколько навыков. Но, что сделано, то сделано. Пути обратно нет. Именно поэтому я пока не вкладываю. А то вдруг еще что-нибудь интересное выяснится. Или навык какой интересный приобрету. Но, возможно, придется потратить перед боем с Полководцем. Слишком силен.

Андрей с Игорем тоже получили парочку уровней и сейчас были 28. Плюс все хорошо подняли характеристики и навыки. Так что сегодняшние схватки оказались продуктивны. Редко когда получается так прокачаться в обычное время. А вот и мост. Посмотрим, что успел приготовить Дед.

Глава 19. Битва у моста

Когда подошли к мосту, встречать вышел Дед.
- Как сходили? Вижу все целы, - начал он.

- Да, обошлось без жертв. Удалось уничтожить четыре или пять тысяч мертвецов, всех дрессировщиков, часть личей и еще одного кебриона. Так что поход оказался удачным. Но вот сам полководец... уж очень хорошо защищается даже от самых мощных атак. - рассказываю о наших успехах, - А у вас тут как дела обстоят?

- Есть пару хороших новостей. Удалось собрать триста человек. Сто из них наши, еще двести присоединились от всех знакомых поселений. Многих привел Барон. Почти все пришедшие десятого уровня. Есть и выше, но они редки. - докладывает Дед.

- Отлично, а вторая новость?

- Сделал взрывчатку. Мост взорвать не сможем, но вот устроить приличный бум - запросто. Плюс собрали запас бензина.

- Молодцы. Взрывчатка и бензин это хорошо. Но главная проблема в Полководце. Он очень сильно бьет. Если попадет по нашим, то жертвы гарантированы. Так что нужно думать, что с ним делать.

- Олег, да а что тут думать. Взорвем его. Он защищается, когда видит атаку, так? Вот и преподнесем ему сюрприз. Главное все точно рассчитать.

- А можешь подорвать снаряд дистанционно? - уточняю я.

- Не все. Те, что на мосту - да. Дальний заряд - нет. Придется тебе.

- И на этом спасибо. Повезло нам с тобой, - киваю ему.

- Что есть, то есть, - улыбается он в ответ.

- Хорошо, с этим решили. А остальными людьми что? Придумали?

- Да, здесь уже нужен Игорь. Руководить ему, все пришлые признали наше первенство. Хоть нас и меньше, чем общее количество, но по уровням мы значительно опережаем. Да и по опыту. Так что тут сложностей не возникло. Были, конечно, попытки возмутиться, но быстро притихли. Не та ситуация, чтобы одеяло на себя тянуть.

Дальше отравились к Игорю обсуждать план сражений. С того разговора, когда попросил его задуматься о щитах и защите, прошло достаточно времени. Нашлись умельцы и дело поставили на поток. По крайней мере, свои нужды закрыли. Изготовить щит под игрока проблемы не составило. Брали лист метала, приваривали ручку, укрепляли и добавляли шипы для убойности. Вот и вся схема. Такая конструкция, бывало, весила под двадцать килограмм, но для многих это вполне нормально.

Основная масса бойцов раскачивалась либо в силу, либо в ловкость. Магов было мало. А уникальных характеристик, как моя интуиция - совсем единицы. Имея хотя бы +30-40 силы, махать таким щитом было не то, чтобы легко, но вполне возможно. При этом активно сражаясь и даже бегая. Ловкачи, понятное дело, такой трюк повторить не могли, но их основная задача другая.

Сейчас у нас было шестьдесят бойцов со щитами. Ширина моста небольшая, пятнадцать человеку спокойно блокируют. Посовещавшись с Игорем, решили, что будем делать ротацию бойцов. Сначала встает первая линия и принимает удар на себя. Сзади стоит вторая линия, которая отвечает за урон. У первых будут с собой копья, чтобы встретить врагов. Когда первую линию завалят трупами или они устанут, то вмешиваюсь либо я, либо Настя, делая просеку и давая время отступить бойцам за следующую линию, где мертвецов встретят свежие люди. Попутно в ход пойдут огненные коктейли с бензином.

В это время на соседних зданиях будут вести обстрел с винтовок по сильным монстрам. Нашлось несколько людей с нужными навыками и оружием. Так что у нас была парочка снайперов. Их цель - в первую очередь личи и старшие мертвецы.

Отдельно Дед подготовил несколько зарядов. Если станет совсем жарко, то будет за счет чего получить передышку. По моим прикидкам, мертвецов еще оставалось около тридцати тысяч. Впечатляющее число. Но они не были так страшны, если бы не Полководец. Без него это просто толпа хищных животных. Да, опасная. Но даже я, имей нужное количество времени, смог бы серьезно их потрепать. А так... достаточно главному вмешаться, чтобы сорвать любой план. Поэтому весь расчет был на взрывчатку Деда.

Предположили, что Полководец не пойдет в первых рядах. До этого он предпочитал держаться в центре. Поэтому основной заряд установили перед началом моста. На перекрестке. Чтобы его не задели раньше времени, поместили в машину и поставили так, чтобы Полководец в любом случае прошел рядом.

Встречать мертвецов будем в первой трети моста. Ротация линий с шагом в четыре метра. Мост хоть и узкий, но длинный. Десять линий выставить успеем. Сейчас бойцы учились быстро отбегать. В конце пропустим большую толпу мертвецов вперед, где встретят основные наши силы. Я же устрою огненный ад, отсекая погоню. В пяти метрах от первой линии понаставили произвольно машин. Бегущая лавина мертвецов намного опаснее, чем лавина мертвецов, которой нужно обходить препятствия. Настя дополнительно разбросала семена и сейчас выращивала колючие лианы вдоль моста. Так что перед тем, как произойдет столкновение, дополнительный хаос внесут ее растения. Игорь всегда будет стоять рядом с бойцами, усиливая и командуя. Его бонус пригодится, как никогда сегодня. Дед на подстраховке. Андрей лечит раненых. Если сможем убить полководца, то считай, выиграли. Если нет... будем решать проблемы по мере поступления.

Как докладывала разведка, до столкновения еще оставался час. Все приготовлено, остается только ждать. Сзади наш дом, а вперед противник, с которым нельзя договориться. Выбор без выбора. В таких ситуациях всегда можно отступить... но кто хотел это сделать, уже сделали. Здесь остались только готовые сражаться. Триста человек... символично. Надеюсь, это принесет нам удачу.

Как и ожидали, через час увидели первых мертвецов. Они постепенно заволакивали вид впереди. Сложно осознать, как много собралось их. Люди не спеша занимают свои места. Собранные и сосредоточенные. На первой линии будут стоять лучшие. Именно на них придется самый тяжелый удар. Так что там были только привычные к сражениям люди. Суеты не было. А вот присоединившиеся к нам из других отрядов мандражировали. Они не были столь привычны к риску и море мертвецов их пугало. Хорошо хоть в руках себя держали. Наши люди задавали планку, которые другие стремились поддержать. Ведь никто не хочет признавать, что чем-то хуже, чем другие.

- Ну что, Андрей. Готов? Как ощущения перед боем? - мы стояли рядом, и хотелось как-то отвлечься.

- Честно? Страшно, - признается он.

- Понимаю, мне тоже, - ну а что тут такого. Предстоит сильная битва. Глупо не бояться.

- Но это даже как-то бодрит. Со всеми этими боями быстро становишься адреналиновым наркоманом.

- Что есть, то есть. - киваю ему и усмехаюсь.
Поворачиваюсь к бойцам и кричу:
- Ну что парни, готовы надрать задницы мертвечине?!

- Да! - спустя пару мгновений раздается нестройные выкрики.

- Покажем остальным, как сражаются настоящие мужчины?! - кричу так, чтобы меня услышали только свои. Немного мужского соперничества не помешает, но и проблемы лишние не нужны.

- Да-а! - вот, уже громче кричат.

- Бей в щиты! - отдаю команду.
Бойцы начинают задавать ритм, ударяя металлом об метал. Гул нарастает, а с ним сердца начинают биться чаще. Самое то, что нужно.
Первые мертвецы доходят до моста и замирают. Что-то задумали? Полководца пока не видно, но это не значит, что он не в курсе встречи. Но все продолжается ожидаемо. Собрав приличную массу, море мертвецов сорвалось вперед. Понеслась.
Вот первые ряды мертвых добегаю до заботливо расставленных машин, и сбиваются. Кто-то перелазит, кому-то приходится огибать. Начинается давка. Главная цель достигнута. Противник снизил скорость. Не добежав несколько метров, включатся Настины растения, сея хаос и смерть. Мертвецы гибнут десятками, падают, спотыкаются и окончательно рушат строй. Сгустки силы плотным потоком улетают в пользу нашего счета. Команда людей получает очко и вырывается вперед! Черт, опять юморить начинаю. Все же я не железный, и переживал за людей.
Но, как бы нам не хотелось, мертвецы добегают и врезаются в первую линию. Пошла рубка. Давление возрастает, но наши хорошо держатся. С момента начала боя уже умерло больше двух сотен врагов, но еще оставалось минимум тридцать тысяч... Пока все идет штатно. Отслеживаю Полководца, но его пока не видно. Под давлением мертвецы падают десятками с моста. Не то, чтобы она глубокая, но на ближайшее время о них можно забыть. Минуты тянутся мучительно долго. Пришло время менять линию, а значит мой выход.

Я еще не тестировал новый шар огня, вот и опробую. Свожу руки и между ладонями формируется самый настоящий фаербол. Для начала проверю базовый урон. Кидаю шар в гущу мертвецов. В отличие от стрелы, он летит навесом, поэтому приходится учитывать упреждение. Но с моим интеллектом это не проблема. Взрыв! Толпу просто разносит в сторону, словно кегли. По ощущениям, шар раза в два мощнее стрелы. А таких я смогу создать подряд семь штук. Очень не плохо. Сотню монстров снес одним ударом, еще часть улетела вниз. Времени как раз хватает, чтобы бойцы отступили назад. Не зря тренировались перед боем, парни все делают четко, как часы.

Теперь монстрам еще сложнее добираться, потому что приходится преодолевать вал из тел. Настя вносит хаос своими растениями. В первом раунде уничтожили около тысячи мертвецов. Хороший результат. Осталось повторить двадцать девять раз и убить полководца. Пока его не вижу, что играем нам на руку. Есть время, как следует изучить огненный шар. Его, как и стрелу, можно усиливать за счет огня. В сторону урона, площади или… прямоты полета. Сам по себе он достаточно мощный, чтобы убивать, даже едва задев, рядового мертвого. Поэтому нужно подобрать идеальную площадь, чтобы не тратить лишнее. Чем я и занимался, потратив половину резерва. Оптимальный вариант оказался в двукратное усиление. Вот и славно.

Сменяется вторая линия. Нас постепенно оттесняют к середине моста. Настя по мере сил устраивает лесной ад, Андрей лечит. Дед решил тоже поучаствовать и своими техниками косит мертвецов будь здоров. Проделывает целые просеки. Благодаря ему, третья линия продержалась в два раза дольше. У нас пока не было потерь, что радовало. А вот мертвецов успели накрошить ближе к пяти тысячам. Если ты пятнадцатого уровня, а противник в лучшем случае пятого, то он тебе на один удар. А ловкач один удар наносит очень быстро. Плюс плотность толпы такая, что любая техника, бьющая по площади, ужасающе эффективна. Отсюда такой результат. Мост и река завалены трупами.

Оцениваю обстановку. А вот и начальство пожаловало. Вдалеке показался Полководец с двумя кебрионами. Наверняка рядом остатки личей еще бегают. Нельзя их подпускать, а значит мой выход. Вот только пусть подойдут.

Передо мною встала дилемма. Я был слишком далеко, чтобы точечно ударить шаром. Плюс нужно активировать туман, а значит, придется прорываться в самую гущу. Вот будет весело. Ладно, была не была. Безумства становятся моей фишкой. Закидываю на остатки маны шары вдоль моста, расчищая путь. Сейчас все равно восстанавливать, так что запасы не нужны.

Этого хватило, чтобы выжечь большую часть. А вот теперь... точно понеслась! Мне нужна кровь! Для активации. Значит вперед!

Накручивая себя и вгоняя в боевое состояние, разбегаюсь и перепрыгиваю ряд наших бойцов. Пролететь несколько метров для меня не сложно. А дальше бегу по горячему асфальту, обувь я так и не сменил... Ко мне уже бегут первые мертвецы, нужно убить одного для активации тумана. Главное, чтобы не успели зажать толпой. Я не просто так сорвался, а просчитал свой маршрут. Интуиция и задранный за счет характеристик интеллект позволяли легко просчитывать множество вещей. Удобно. Мой удар должен прийтись ровно в тот момент, когда Полководец подойдет в нужную точку.

Рывок, замах, удар. Разрубаю на части первую жертву и сразу активирую туман, пока меня не зажали со всех сторон. Волна мертвецов врывается в ловушку, и падают один за одним. Все же навык подрос в уровнях с прошлого раза и стал еще опаснее. Начинаю формировать шар на максимальный урон и площадь, вливая весь поток маны. Если в базовой версии он диаметром пятнадцать сантиметров, то сейчас разрастается до полуметра. Ярчайший сгусток смертельного пламени. Секунда... вторая... третья... держать все сложнее... четвертая... еще немного... пятая... от жара начинают дымиться собственные ладони... шестая...арррр... седьмая.... мать его... восьмая... больше не могу...

Огненное солнце устремляется в свой путь. Время словно замирает. Как будто все на поле боя мгновенно осознали, насколько мощное заклинание я сотворил. На последних секундах тумана мана восстанавливается. Пригодится. Шар медленно, словно не желая того, что сейчас произойдет, летит точно в Полководца. Я готов поспорить, что в этот момент увидел в его глазах страх. Он снова выбрасывает руки вперед и его окутывает тьма, которая темнее, чем сама ночь. Еще секунда... и происходит столкновение. На мгновенье ярчайшая вспышка ослепляет глаза, а следом доносится звук чудовищного взрыва. Убил? В этот момент срабатывает взрывчатка Деда и разносится еще один взрыв... И из марева огня вылетает темный шар, пробивая стену и скрываясь в доме. Это сейчас что было?! В меня сотнями и тысячами вливаются сгустки, но нет ярчайшего, который нужно ожидать от столь сильной твари. О нет... он жив?!

Сообщения выскакивают одно за другим, но отмахиваюсь от них. Улица разрушена, а дома вокруг обвалились. Знатный удар был. Как он его пережил? И как его вообще убивать?! Смотрю на свой уровень - стал 43. Значит, убил кебрионов и коня. Да я там всех вокруг убил. Но этот хер реально какой-то неуязвимый. Нет времени размышлять, нужно отступать к своим, пока не зажали.

Разворачиваюсь и бегу. К моему возвращению всех мертвецов порубили, а линии успели смениться. Бой еще не закончился.

Мертвецы продолжили наваливаться, а Полководца видно не было. Интересно, а что случилось с его конем? Да и где он сам? Надеюсь, мы его хотя бы потрепали. А то совсем страшно становится. Ушел в тыл ждать отката тумана. Пока и без меня справятся. На данный момент мы уничтожили около десяти тысяч, но оставалось еще двадцать.

Дальше пошла методичная рубка. Линии бойцов несколько раз менялись. Дед и Настя вносили свою лепту. Бой становился все напряженнее. Бойцы хоть и закаленные, но не железные. Тоже устают. Еще немного и начнут совершать ошибки. Кидаю фаербол, чтобы проредить ряды.

- Дед, взрывай! - пришло время его сюрпризов.

Он кивает, что то делает, и на мосту раздаются взрывы, выкашивая мертвецов.

- Игорь, командуй отступление! - он кивает и организует отход.

- Бойцы, все назад. Заливай бензином! - пропустим часть толпы, а потом я устрою огненное шоу, чтобы было время отступить и скрыться.

Дальше пропустили поток мертвецов через весь мост. На нем вмещалось около двух тысяч. Задние ряды толкали впереди идущих, те упирались в наши щиты. Безумная давка. Наши встали полумесяцем, перекрыв полностью мост. Впереди щитоносцы, все остальные сзади. С крыш отстреливали особо сильных монстров, что облегчало задачу. Отдельно вносил хаос десяток человек, что вооружены картечью. По плотной толпе, считай в упор... Мертвецов косило только так.

Настя с дедом развлекались вовсю. Удары от них оставляли целые просеки, а монстры гибли десятками. Вот это сила. Бой напряженный, но если честно, то не особо сложный. Даже пришлые люди, в целом сильнее, чем большинство мертвецов. А в строю... когда есть поддержка и лекарь... Любые ранения моментально залечивались, а людей хватало, чтобы менять уставших бойцов. Это была работа. Тупая, тяжелая, но работа. С такой же методичностью можно валить лес, с какой отряд рубил мертвецов.

Пока выдалась минутка, глянул сообщения:

Получен уровень 43.

Интеллект +7

Дух +5

Кровавый туман +3

Огненный шар + 3

Интеллект достиг 100, получено достижение "Умник" 4 уровня. +10 интеллект.

Вы первый в мире, кто получил достижение. Награда: теперь вы можете кастовать два одинаковых заклинания одновременно.

Вы достигли первого порога интеллекта. Желаете эволюционировать?

Внимание. Процедура займет от двух до пяти часов. В это время вы будете без сознания.

Кровавый туман достиг десятого уровня. Скорость восстановления мены увеличена на половину.

Что-что? Эволюционировать? Конечно, хочу. Но не на поле боя же. За то время, что разбирался с полученными бонусами, наши успели нарубить целую гору мертвецов. У моста образовался завал, а это осложняло бой.

- Разбиться на группы! Занять круговую оборону! - Игорь отдает приказания, - Олег, жги!

А вот последняя фраза уже предназначалась мне. На случай боя на открытом пространстве у нас был приготовлен план. Бойцы разбиваются на мини отряды по пятьдесят человек, занимая круговую оборону. Мы словно шестеренки, перемалывает потоки мертвецов.

Ну что же, пришло снова мое время. Туман еще не откатился, поэтому придется огнем. Его вокруг хватало, много где еще пылало. Вливаю ману в пламя и планомерно выжигаю всех бегущих. Мост вздрагивает и начинает проседать. Это что такое?

Не выдержал? К этому времени дошел до его середины, а искупаться не хотелось. В воде я буду максимально уязвим. Мост просел в первой трети, но еще держится. Формирую мощную стену огня и пускаю вперед, сжигая остатки тварей. Останавливаю ее в начале моста и вливаю максимум маны. Теперь ближайшее время никто не пройдет. Мост все же не выдерживает и в одном месте обрушивается. Разорванные концы подают в воду... сложно будет пройти. Пора уходить, а то еще весь рухнет... ну его.

Добегаю до наших, и врубаюсь в спину противника. Оставалось не так много мертвецов, так что опасности нет. Методичная рубка, вот и все. Через некоторое время закончили. Осматриваю людей. Тяжело дышащие, но гордые лица.

- Игорь, командуй отступление. Мост разрушился, но с той стороны еще тысяч пятнадцать мертвых осталось. Есть подозрение, что полководец жив. Так что уходим отсюда.

Он кивает и отдает приказания.

- Андрей, что с ранеными? Погибшие есть? - подхожу к парню.

- Убитых нет. Тяжелораненых с десяток наберется, но успею вытащить. Правда придется отлежаться им недельку. Легко раненных с половину отряда, все же бой был затяжной... Но это мелочи.

Славно. Легко отделались.

- Олег, это великая победа! - ко мне подходит сам Барон. Как не странно, но он был с нами и сражался на равных. Хороший мужик.

- Да, - соглашаюсь с ним, - но это еще не конец. Много осталось и главный мертвецов жив. Он самый опасный и пока не знаю, как его убивать. Так что сейчас отступаем.

- С этими справились и с остальными справимся, - было видно, что Барон на эмоциях и прибывает в эйфории, - многие люди сильно подняли характеристики, так что мы стали сильнее! - а вот и причины его радости.

- Понятное дело, - улыбаюсь ему.

Смотрю, как бойцы оперативно собираются и отступают. Уходим в другую сторону от дома, чтобы у нежити было меньше шансов заявиться к нам. Вижу Настю и подхожу к ней.

- Как ты? Цела? - девушка в ответ на простую заботу улыбается. Не скажу, что у нас с ней прям любовь на всю жизнь,

но отношения становятся все ближе.

- Все в порядке. Смогла сильно прокачать силу леса, вот почти добралась до отметки в пятьдесят, - хвастается она.

- Умничка, - улыбаюсь ей. Мы стараемся не афишировать близость, кому надо, тот знает. А вот всем посторонним лучше быть не в курсе. Это сейчас у меня нет врагов и много друзей, но мало ли, как сложится. - У меня к тебе будет просьба.

- Какая? - вскидывает глаза девушка.

- Когда придем домой, мне придется отключиться на несколько часов. Присмотри, чтобы меня не беспокоили, хорошо?

- Олег, все в порядке? - просьба ее встревожила.

- Да, все хорошо. Это усилит меня. Не переживай, - успокаиваю ее.

Я решил при первой же возможности пройти эволюцию, чтобы это не было. Чувствую, бой с Полководцем еще впереди, поэтому нужно быть максимально готовым. Пока добирались до дома, думал, куда вкинуть очки характеристик. Но решил оставить вопрос на потом. Посмотрим, что произойдет после процедуры.

Добравшись до базы, пришлось перелезать через выстроенную стену. Подготовка к потенциальной осаде была выполнена. Четырехметровая стена впечатляла. От рядовых мертвецов поможет, а не от рядовых... От некоторых стены вообще не помогут. Главной уязвимостью были окна, но они начинались только со второго этажа. Так что просто так туда не добраться. А выше часть окон успели заделать, что еще сильнее усложняет задачу проникнуть в нам.

Поделились событиями, отдали указания и бойцы разошлись отдыхать. Будь ты хоть сколько вынослив, но людям нужно восстановиться. Единственный, кто пока не пошел спать, это Андрей. Ему заниматься ранеными. Выслали разведку, чтобы отслеживать перемещение мертвецов. А то мало ли куда они отправятся.

За последний день у нас укрылось много беженцев, которые уходили с пути армии мертвецов. Так что дом сейчас напоминал муравейник. Даже в былые времена здесь не было таких толп.

Двор не особо просторный, но места хватало. Раньше в центре стояла детская площадка и клумбы, а сейчас высились

деревья, что вырастила Настя. Она почти целыми днями занималась тем, что тренировалась в магии леса. Успехи впечатляли. Уже удалось научиться выращивать плоды, пригодные в пищу. Не особо много, но сам факт радовал. Девушка говорила, что с помощью магии можно обойти заложенные природой стандарты. Например, насытить плод определенными веществами, что делало его на порядок полезнее. Но, понятное дело, было не все так просто. Любой излишек выливался в нарушение целостности. Нельзя просто так взять и по щелчку пальцев сделать супер плод, в котором будет все и сразу. Поэтому девушке пришлось засесть за ботанику. Собирать книги, общаться со знающими людьми… Она понемногу, но взращивала собственное мастерство. Даже нашлось пару человек, которые хорошо разбирались в вопросе. Они присоединились к ней и иногда напоминали безумных ученых, когда увлекались.

Но славное главное достижение - вода. Не знаю, как и сколько времени она потратила, но в центре стояло дерево, которое работало, как колонка. Его корневая система уходила глубоко вниз, к подземным рекам и доставляло воду наверх. Правда, скорость маленькая. Но Настя уверяла, что со временем усилит процесс. Не знаю всех тонкостей, как ей это удалось, но впечатляло… И открывало перспективы.

Только за счет одной магии леса в будущем можно быстро развертывать лагерь или продержаться в осаде. Не удивлюсь, если нас впереди это ожидает. Так что таланты девушки были ценны для поселения.

Ценность, это отдельная тема. Уже не раз и не два мне докладывали, что моих людей пытаются переманить. Настю, Андрея, Игоря и Деда. О них гуляли разные слухи, а такое приобретение ценно для любого отряда. Но… мои люди слушали, кивали и вежливо отказывали. Уже сейчас все понимали, что наш отряд впереди всех и скорость отставания будет только возрастать. Преимущество, полученное в начале, получилось удачно разыграть и опередить всех. По крайней мере, всех известных.

Уровень 43.

Сила +33

Ловкость +30

Интеллект +110

Выносливость +30

Интуиция +22

Дух +68

Скрытность 2

Ускорение 14

Взгляд 1

Огненный шар 23

Умение огня 25

Регенерация 13

Кровавый туман 10

Свободных характеристик: 12

Свободных навыков: 22

Пробравшись через всех, захватил Настю и отправился домой. Предварительно помылся, поел и напился воды. Кто его знает, что это за эволюция и сколько она потребует ресурсов организма. Предупредив девушку, лег в постель и открыл сообщения.

Желаете начать процесс эволюции?

Устраиваюсь поудобнее и соглашаюсь. Мир темнеет, и я теряю сознание.

Глава 20. Финальная битва

Пробуждение было резким. Я открыл глаза и обвел комнату взглядом. Насти нет. Вместо нее сидела Аня, внучка Деда.

- Дядя Олег! Вы очнулись? - видно, что девочка встревожена.

- Да. Что случилось? - спрашиваю у нее.

- Мертвяки напали. Минут двадцать назад. Настя сказала мне сидеть с вами и предупредить, когда вы очнетесь. - затараторила девочка.

- Что?! Много времени прошло с нашего возвращения? - спрашиваю у нее, вскакивая и начиная собираться. Если сражение уже идет... Без меня им с Полководцем не справиться.

- Часов пять, - милый ребенок напуган, - а вы победите зомби, дядя Олег?

- Конечно, Аня. Как же иначе. Будь здесь, никуда не выходи. Дверь закрой за мной, хорошо?

- Хорошо, - девочка соглашается. Понятливая, это упрощает дело.

Выбегаю в подъезд и бегу по лестнице. Попутно анализирую ситуацию. Рано мертвяки пришли. С прошлой скоростью им было до нас минимум день пути. А тут за несколько часов добрались. Неужто выследили и Полководец пришел мстить? Плохо дело. На бегу открываю сообщения, что мне дала эта чертова эволюция?

Эволюция интеллекта завершена. Память улучшена. Скорость мышления улучшена. Аналитические способности улучшены.

Получена способность "Форсаж". На одну минуту мозг разгоняется и вы видите глубину боя. Глубина зависит от интуиции. Количество шагов зависит от интеллекта. Магические атаки усиливаются в двое. Откат один час.

Внимание, способность тратит много ресурсов организма.

Следующая эволюция доступна только после 100 уровня.

Я не понял, это круто или не круто? Как обычно, придется проверять в бою. Усилить урон в два раза это дорого стоит, конечно. Но потом ослабнуть - чревато. Да и фраза про то, что следующая эволюция доступна только после сотого уровня, не обрадовала. Я то думал, что так по каждой характеристике можно.

Вкидываю восемь очков в интуицию. Это уникальная характеристика, которая дает серьезное преимущество. К тому же, оно влияет на новую способность. Так что лишним не будет. Остальное кидаю в дух. Он мне сейчас пригодится. Тяжело вздохнув и отбросив сомнения, вкидываю все очки навыков в умение огня. Теперь оно у меня равно 47. Еще немного и возьму очередную планку. Посмотрим, что будет.

А скорость мышления и правда увеличилась. Все эти мысли и действия пронеслись у меня в голове, пока преодолел только два этажа. Впечатляет.

С возросшей интуицией ощущал, как утекает время. Чувствую, бой идет ожесточенный. Выбегаю на улицу и мчусь через двор. Стена в другой части от моего дома, а сражение именно у нее. В движение оцениваю обстановку. Плохи дела. Стена разрушена, через нее лезут мертвецы. Наши стоят в несколько рядов и всеми правдами и неправдами не дают прорваться противнику. Замечаю, как хищные стебли сеют смерть. Облегченно выдыхаю, значит, Настя жива. А вот и остальные. Андрей стоял позади бойцов и оперативно лечил. Дед уничтожает мертвецов прямо со стены. Силен. Игорь рубится в первых рядах.

Осталась половина, нужно ускориться, но и так бегу на пределе. Формирую в руке шар огня. В этот момент в Деда прилетает сгусток тьмы, но он успевает выставить защитную технику. Старика отбрасывает назад, и он пролетает несколько метров. Еще в полете Андрей успевает кинуть в него лечение. Вот это ловкость. Отмечаю, что Дед жив, но сражаться уже явно не сможет. Что же, мой выход.

Отталкиваюсь и прыгаю на стену, кидая шар в толпу. Моментальная оценка ситуации. А вот и он. Главная тварь, которая пришла мстить. Полководец собственной персоной. А его все же достало... Без коня и левой руки. Но все равно живуч... Радует, что раз смогли ранить, значит и убить сможем. Отмечаю трупы людей. В этот раз без жертв не обошлось. Наши замечают меня и буквально всем телом чувствую, как их боевой дух

поднимается. Понимаю. Тут внезапная атака нежити, а главный герой куда-то пропал. Вливаю немного маны в огонь и отбрасываю мертвецов от стены. Нашим нужна передышка.

Взгляд Полководца приковывается ко мне. Смотрим друг другу в глаза. Чувствую его ненависть. Это он всегда такой или я его так сильно достал? Неужто ради меня сюда пришел. И как выследил только...

Внезапно образовывает коридор между мертвецами. Это он что... приглашает меня сразиться?! Один на один значит хочет... Опасно, но принимаю вызов и спрыгиваю со стены. С обычными мертвецами наши и сами справятся. Слышу голос Насти, но не разобрать, что она хочет мне сказать. Видимо остановить. Ох уж эти женщины. Не видит, что ли, что мужчинам нужно поговорить тет-а-тет. Как обычно перед серьезным боем лезут глупые шуточки. Понеслась.

Медленно приближаюсь к Полководцу. На ходу достаю топор. В его руке появляется черный клинок, а сзади развивается плащ тьмы. Подмечаю, что с последней нашей встречи, его тоже потрепало. Очень необычное чувство идти буквально в метре от лавины мертвецов. Вокруг Полководца образуется круг. Ну что же, будь по твоему.

А дальше начинается безумная пляска. Клинок и тьма против топора и огня. Он быстрее и сильнее меня, но я чувствую каждое его намерение. Мертвец делает рывок вперед, замахиваясь клинком тьмы, но меня в этом месте уже нет. Топор рубит ему спину, но плащ тьмы отбивает удар. А вот это нечестно... Только кому жаловаться-то. Поднимаю из глубин ярость и топор начинает пылать кровавым огнем. Теперь посмотрим, как запоешь. Вторая сшибка, но я снова опережаю. Усиленный удар наконец-то наносит урон и Полководца отбрасывает. Он ускоряется, делает обманный рывок и подлавливает меня. Грудь обжигает болью, чувствую, как течет кровь. Но рана затягивается. Только мертвец этого не знает... Посчитав, что ранил, он совершает ошибку, и я подрубаю ему ногу.

Его глаза вспыхивают смертью и меня пробирает чувство опасности. Ускорение! Включаю на одних инстинктах и мир замирает. Вижу, как в руке мертвеца формируется плетение, словно ему удалось схватить саму ночь. Вот она, смерть! Пришло проверить мою новую способность по созданию двух заклинаний одновременно. Выставляю одну руку вперед, а вторую отвожу назад. Формирую два шара, стараясь сделать первый ярче, а во втором усиливая максимально урон. Вливаю всю ману, не жалея. Ставлю на все. Даже не смотря на ускорение, ему удается почувствовать, что я ударю раньше. С моей руки слетает шар

огня, а в его руке рассыпается плетение. За мгновенье до того, как удар настиг его, он успевает скрыться за пологом тьмы. Пламя набрасывается и охватывает Полководца. Огонь против ночи ведут свое яростное сражение. Вижу, как тьма вырывается наружу, а пламя выжигает его.

В этот момент чувствую, что пора. Выставляю вторую руку вперед и посылаю шар огня в нужную точку. Внимание концентрируется на его полете. Мир замирает, словно ожидая, чем закончится наше противостояние. Чувствую, что огня не хватит и бегу вперед, занося топор. В этот момент происходит несколько вещей. Мертвец выходит из под полога и распрямляется. В этот момент он замечает летящий удар, но уже не успевает скрыться. В его голову влетает маленькое солнце, с разогнанной до максимума температурой. Удар страшен. Пламя выжигает лицо полководца дотла, и он падает на колени. Но чувствую, что еще жив. В этот момент приближаюсь достаточно близко, и мой топор обрушивается в его оскаленный череп, разрубая пополам... От него отделяется гигантский сгусток и сообщения сыплются одно за другим. Упершись ногой, выдергиваю топор и две половинки падают на землю.

Внезапно сердце колет смертельная опасность, и я отпрыгиваю назад. Что происходит?! В этот момент из тела Полководца начинает выползать тьма... Что это, мать его?! Тьма собирается в облако, из которого начинают выстреливать жгуты и впиваться в мертвецов вокруг, высасывая из них силу. Оно ест?! Понимание, что делать, приходит мгновенно. Каждая секунда промедления усиливает монстра.

Моей крови достаточно, чтобы активировать туман. Капельки заполняют все вокруг и жадно вгрызаются в мертвецов, наполняя меня маной. Чем меньше ему достанется, тем лучше. Мертвые вокруг начинают умирать с катастрофической скоростью. Сколько их здесь? Еще тысяч семь осталось... Гигантская сила... После соприкосновения со сгустком тьмы, монстры оседали кучками праха. С первой секунды тумана, формирую максимальный огненный шар. На последних секундах заполняю резерв маны - еще пригодится.

Сгусток окончательно сформировался в образ свирепого монстра. Он был похож на дикого зверя, чьи глаза пылали первобытной яростью. Устойчивого облака не было, а очертания постоянно менялись. Мне потребовалось десять секунд, чтобы приготовиться. Ему потребовалось чуть больше, чтобы впитать в себя всю толпу мертвецов. Присматриваюсь и вижу надпись:

Частица тьмы. Уровень 56.

Кажется, мои дела плохи. Пришло время форсажа. Активирую

и мир... приобретает глубину. Не знаю, как описать это. Я просто стал видеть все происходящее и то, что должно произойти. Если промедлю еще секунду, то монстр нанесет удар и убьет меня. После чего, он уничтожит все поселение. Я видел варианты, где успеваю отклониться, но все они вели к смерти. Только один давал шанс... Понимание этого пришло сразу и в полном объеме. Это нельзя назвать привычным предвиденьем, а скорее знанием. Точнее Знанием. Я отпустил шар огня...

Монстр не стал уклоняться, а принял удар на себя и снова тьма сразилась с пламенем. Представьте две жидкости, которые смешали, но у них разная плотность. Здесь похоже. Я знал, что одного шара не хватит. Почувствовав весь огонь, что окружал меня, закручиваю его вокруг твари. Поднятое умение огня давало о себе знать. Сила, отзывчивость... все стало на порядок лучше. В режиме форсажа моя магия усиливалась, а я не жалел сил, усиливая и закручивая огонь. Простой атаки бы не хватило... Но сейчас я точно знал, что нужно делать.

Шар, который влетел в него, оказался в центре. В эту же секунду тварь окружила сфера огня, которая все набирала обороты. Именно такой вариант, когда тьму удалось зажать между двух огней, был единственно выигрышным.

Я видел, как утекает мана и видел, что тварь еще жива. Асфальт и все вокруг плавилось от тех сил, что бушевали. Вкладывая всего себя в удар, я просил огонь, чтобы тот горел ярче. И он откликался на мои просьбы... Славная песнь тьмы и пламени. Тело сводило судорогой от тех сил, что я пропускал через себя. И в какой-то момент, все закончилось...

На месте сражения оставалась лишь лава, образовавшаяся от столкновения. Тьма побеждена.

Форсаж закончился, и я упал. От монстра остался лишь гигантский сгусток Силы, который вошел в меня. Не было сил встать, не было сил посмотреть, что мне дали за бой. Жар подбирался ко мне, и даже с защитой от огня, обжигал. Еще немного и я так глупо сгорю... Но видимо мой бой слишком порадовал богов, чтобы так бесславно умирать.

- Олег! Оттаскивайте его! - голос Насти приближался.

Почувствовал, как меня подхватывают руки и оттаскивают в сторону. Подбегает Андрей и накладывает на меня лечение, что помогает прийти в себя.

- Все-все. Я в порядке, только устал. - шепчу я.

- Славу богу! Мы видели твой бой! - Настя обнимает меня. - Ты можешь встать?

Прислушавшись к себе, понимаю, что рано для таких

подвигов.

- Будет лучше, если мне помогут добраться до дома. - сдаюсь я.

- Сейчас, сейчас. Ребята, помогите ему дойти. Я эту тушу не донесу, - отдает распоряжения Настя.

Пока шли во двор, успел глянуть сообщения.

Получен уровень 47.

+2 ловкости

+2 силы

+2 выносливости

+4 интеллект

+2 интуиция

+4 шар огня

+ 1 кровавый туман

Получен уровень 52.

Интеллект +6

Дух +7

Интуиция + 2

Сила огня +5

Умение огня достигло 50 уровня. Получено звание "Рисующий огнем".

Умение огня достигло 50 уровня. Получено звание "Младший

наставник". Вы можете взять трех учеников и передать умение.

Получена способность "Плащ тьмы". 1 уровень.

Вы победили частицу тьмы. Теперь она заключена в плащ и будет вам служить. Повышает защиту от магических атак. Позволяет укрыться.

Характеристики выглядели так:

Уровень 52

Сила +35

Ловкость +33

Интеллект +120

Выносливость +32

Интуиция +34

Дух +84

Скрытность 2

Ускорение 14

Взгляд 1

Огненный шар 27

Умение огня 52

Регенерация 13

Кровавый туман 11

Плащ тьмы 1

Свободных характеристик: 27

Свободных навыков: 9

Глянул на топор. Он получил 36 уровень и стал массивнее. Если так дело дальше пойдет, я его поднять не смогу, - пришла ироничная мысль. Чувствую, придется долго разбираться с новыми способностями и тем, что открылось. Теперь известно, как стать наставником. Логично, в принципе. Если достиг определенного мастерства в овладение навыком, то можешь ему обучить. Видимо с повышением уровня количество доступных учеников возрастёт. Вот он, шанс стать великим учителем.

Плащ тьмы выглядел... забавно. Тот же сгусток ночи, что и у Полководца теперь свисал с моих плеч. Похож на обычный плащ, только вот обычные не шевелятся. Попробовал его скрыть и... как ни странно, но получилось. Он как будто втянулся. Потому с ним разберусь, а сейчас нечего людей зазря пугать.

Меня отвели в центр двора, где стояли деревья Насти. Оттуда я наблюдал за суетой. Андрей носился между раненными, стараясь помочь. Первым делом вытаскивал тех, кто получил тяжелое ранение. Легкораненые, если могли, справлялись собственными силами или им помогали народными методами. Нормальная практика, когда у единственного лекаря дефицит маны. Интересно, когда он раскачает навык до пятидесяти, тоже станет наставником? Было бы хорошо.

Помимо раненых были и мертвые. Я насчитал семнадцать тел. Надо бы узнать, что произошло. Приметил Деда. С ним все в порядке, но чувствовалось, что хорошо потрепало. Хромая, он подошел ко мне.

- Как ты, Олег? - начал Дед разговор.

- В порядке. Просто откат после нового умения, - поделился я, - сами то как? Смотрю, знатно вас потрепало.

- Есть такое. Я даже в молодости так не летал. Но магия Андрея творит чудеса, так что со мной все будет в порядке.

- Вот и славно. Не расскажете, что здесь случилось, пока я отсутствовал? - спрашиваю у него.

- Да что рассказывать. Выследили они нас. Не знаю как, но смогли. Разведчики доложили за десять минут до того, как они подошли. Уводить людей уже не успевали, поэтому подняли всех бойцов и встали на защиту, - он говорил медленно, с расстановками. Как старый и уставший человек, который много повидал за свою жизнь, - А дальше они напали. Сначала стена сдерживала, а потом Полководец разрушил ее с одного удара.

Тогда и начались потери.

Хм... удивил мертвец, ничего не скажешь. Не ожидали мы столь быстрого удара. Интересно, что им двигало. Жажда мести или просто желание уничтожить главную угрозу? Боюсь, этого нам никто уже не расскажет. Тьма еще эта... Сплошные загадки.

- А сам где был, Олег? - тяжело роняет дед. Ну да, на нас напали, а меня нет. Не хорошая ситуация, так что вопрос понятен.

- Эволюционировал, - рассказываю ему подробности про достижение сотой отметки, - собственно, только это и помогло мне победить. С полководцем еще удалось бы справиться, но вот с частицей тьмы... Не было шансов. Если бы не это, убила бы она нас всех, а потом наверно и город разорила. Уж слишком сильна.

Это объяснение устроило Деда. В таких вопросах лучше, чтобы не было недоразумений. Не то, чтобы меня подозревали в трусости или предательстве, просто сама по себе ситуация неприятна. Когда гибнуть люди, это всегда неприятно.

Сражение с мертвецами... наследило. Оставалось много трупов, которые пали от рук людей, а не тьмы. Та сработала аккуратно. Осталось только гигантское количество пепла, с которым предстоит еще что-то сделать... А вот с трупами после мертвецов, которых насчитывалось пару тысяч, придется вопрос решать оперативно. Пока не завоняли. Не хватало нам еще болезней. Поэтому до вечера все занимались тем, что стаскивали мертвецов в одну большую кучу. После чего заливали бензином, а я добавлял жару. Не по-людски это, конечно. Ведь все они когда-то были людьми. Но пусть хоть кто-то слово нам скажет против, и я предложу ему самому решить проблему. Цинично, но эффективно. А сейчас не те времена, чтобы играть в благородство. Единственный минус... дикая вонь и дым, но тут ничего не поделаешь. И так старались оттаскивать трупы подальше. А вот своих хоронили правильно и с почестями. Никаких общих могил.

Работали все. Закончить удалось только на следующий день. После чего закатили пир. Ну да, а как еще сбросить то гигантское напряжение, которое мы все пережили. Победы нужно праздновать. Тем более это была серьезная победа. Нужно дать понять мозгу, что опасности больше нет и он в безопасности. Женщины из запасов сооружали закуски. Быстро где-то нашелся алкоголь. Всем бойцам была дана команда - сильно не налегать. А то выпивший игрок, который начал буянить... Этого зрелища никто не хотел. Тут же обнаружилось, что с прокачанной выносливостью напиться сложно... Сколько шуточек это вызвало...

Вот странность. Только что все стояли рядом со смертью и

чувствовали ее дыхание, а сейчас устраивали праздник жизни. Праздновали не только мы. Также присоединились соседние поселения. Так что людей собралось действительно много. Что радует, женщин было не сильно меньше, чем мужчин. Игра не выбирала по гендерному признаку. А женщины приспосабливались ничуть не хуже, чем мужчины. Все это создало удивительную атмосферу. Бойцы, которые активно сражались, и так не были обделены женским внимание, но сегодня особый случай. Такое чувство, как будто все решили сбросить через секс напряжение и накопившейся страх. Так что эту ночь можно вполне назвать ночью любви. Мы с Настей тоже в стороне не остались, поддавшись общему настроению.

Уже засыпая, подумал, что пришла пора вернуться в пепельный мир.

Глава 21. Возвращение в пепельный мир

Я сидел на крыше и размышлял. Ведь какая жизнь странная штука. Не будь в тот злополучный день у меня плохого настроения, то не пошел бы бегать в парк и остался дома. Игра застигла бы меня в квартире и возможно я бы погиб в первые же дни. А это уже скажется на следующих событиях. Погиб бы Андрей, потом Настя. Друиды развернули свои войска. Вампирша и дальше похищала людей Барона. Армия мертвых прошлась по всему городу. Вот так вот, один маленький камешек запустил гигантские волны.

Не то, чтобы я не заменим. Если быть честным, то поселение сейчас проживет и без меня. Как не странно, я не особо стремился к власти. Сначала это было обусловлено желанием выжить. Поэтому стал собирать людей вокруг. По факту, в поселение лидер именно я, но уже давно основные обязанности возложены на других людей. Игорь командует бойцами, а Дед тренирует. Андрей главный лекарь, а Настя перспективный маг леса и будущий главный поставщик еды. А я так, тот элемент, который всех связывает и регулярно выступает затычкой во всех щелях, в которые нас забрасывает.

Что интересно, я не видел борьбы за власть среди наших. По идеи, это одно из любимых людских развлечений… Но, в нашем случае, власть в первую очередь была ответственностью. Хочешь власти? Готов взять ответственность? Можешь принести пользу? Так бери скорее, нам такие люди нужны. Только вот это особо не даст никаких привилегий. Что там было раньше стимулом для людей? Деньги? Да бери, сколько хочешь этих бумажек. Сейчас они никому не нужны. Были люди, которые под общий хаос вначале собирали деньги и даже банки грабили. И что? Сидят на своих никому не нужных запасах. Если живы еще… Что еще раньше мотивировало? Дорогая машина? Так вон, сколько стоит вокруг. Хоть все забирай. Квартира? Вокруг сотни пустых домов, выбирай любой. Людей сильно меньше, чем жилплощади. Роскошь, дорогая одежда, прочие понты? Ну да, сильно это поможет, если повстречаешь монстра посильнее.

В изменившихся условиях ценности людей быстро поменялись. Понятное дело, что если человек ценен, то он устраивался лучше. Уважение, отношение людей, еда, ресурсы, внимание от противоположного пола… Но в первую очередь любая власть не хило нагружала геморроем. А вариант, когда

ничего не делаешь и много получаешь за это... Таких сейчас не любили. Фатально для них не любили.

Понятное дело, что мир по всем мире не наступил. Это только в нашем поселение так. Изначальный отбор, что я проводил, задал определенные стандарты. Гнилые люди здесь не задерживались. Даже вмешиваться не приходилось. Остальные сами прогоняли.

А вот насчет других поселений... Обстановка не столь радостна. Находились разные отморозки. Бандиты, которые держали людей в страхе. Сектанты, которые повылазили и кричали о своих идеях, как нужно жить. Доходили слухи даже о религиозных культах. Как не странно, но идиоты находятся во все времена. А произошедшее вполне напоминало конец света, когда мертвые восстанут. Поэтому в некоторые районы города опасно соваться, даже если ты игрок. Даже с повышенными характеристиками, пуля в голову есть пуля в голову. Хотя что-то мне подсказывает, что уровня эдак после сотого, современное огнестрельное оружие перестанет представлять угрозу для игрока.

С момента битвы у стены, как ее прозвали, прошло три дня. Это время я обдумывал идею отправиться в огненный мир. Не одному, разумеется, а с командой. В первую очередь ради прокачки. Потому что есть подозрение, что монстров подходящего уровня там хватает. А это позволит сделать нашему отряду качественный скачок вперед.

Наблюдая за другими людьми и поселениями, сравнивая с нашим отрядом, отчетливо видел разницу. Не то, чтобы нас уже разделяла пропасть. Но расстояние приличное. Набить десятый уровень с помощью того же огнестрела - не проблема. Но и получишь ты за это какие-то тридцать характеристик и десяток очков навыка. В то же время, боец, который сражается на пределе, получит в два раза больше. На десятом уровне может это и не критично... Разница в тридцать очков чувствуется, но не фатально. А вот на пятидесятом уровне... различия уже существенны. Преимущество в сто пятьдесят очков - это очень и очень серьезно. Конечно, разница в два раза это усредненно. Но то, что активные бойцы с каждым уровнем вырываются вперед в сравнение... мм... с пассивными бойцами - факт.

Но, продолжая сравнивать и заглядывать чуть дальше, чем за сухие характеристики, понимаешь, что это еще не все. Решает не уровень, а умение. Не игровые умения, а те, которые вырабатывал через пот, боль и кровь. С приходом Деда, мы стали активно систематизировать знания и превращать их в навыки по истреблению монстров. Даже за такое короткое время, которое

прошло - мы сделали серьезный шаг по сравнению с другими. Именно это выделяло нас среди массы других людей, а не уровни, как можно подумать. Мастерство. Профессионализм.

Как обычно, то, что главное, не видно вблизи. Что подумает человек, которые посмотрит на наш отряд? Отряд прокачанных игроков и пара магов, вот и вся сила. Десятки и сотни часов тренировок останутся незаметными.

А ведь я уверен, что мы только в начале пути. Есть другие расы, другие миры. Что, там нет своих бойцов, которые последние пару сотен лет посвятили развитию? Сомневаюсь… Вопрос в том, кто победит. Самоучка, который добыл знания в боях или боец, который прошел серьезную школу и подготовку, после чего отрабатывал также знания в боях. Талант против системы… В массовых боях не задумываясь, поставлю на второе. Поэтому и хотел отправиться в огненный мир. Но для начала надо самому разведать. Остался ли проход или нет.

Еще меня беспокоил наставник, которого захватил с собой. Он до сих пор так и не очнулся. Хотя маны в него влил намерено. Было бы проще, если мы отправимся туда, предварительно обсудив это с ним. Но он молчал и что делать мне неведомо.

Отдельно пришлось разбираться с полученными наградами за сражение. Плащ тьмы… крутая штука. Он легко менял форму подстраиваясь под мои желания. Нужно полностью скрыть? Пожалуйста. Он сразу исчезал. Надо развернуться на полную, чтобы впечатлить? Пожалуйста. Стиль владыка тьмы активирован. Помимо этого он выполнял защитные функции. Магию проверить было не на чем. Но техники Деда и простые удары смягчал. Не сильно, урон все равно проходил, но все же. Он только первого уровня. При повышение, думаю, защитные свойства возрастут. Ночью или в темноте плащ идеальный способ скрыться. Попробуй разглядеть в ночи темноту… Когда укутывался им, он полностью меня закрывал. Как будто в облаке находишься. Обнаружил приятный бонус… у плаща был климат контроль! С защитой от ветра и жары, по крайней мере, справлялся.

С остальным… что дало мне звание рисующий огнем непонятно. Тот самый момент, когда не хватает школы и знаний. Сам контроль над огнем серьезно усилился и перешагнул очередную плану. Это сложно описать… Представьте, что вы смотрите на мир сквозь грязное стекло. Причем смотрите всю жизни и даже не подозреваете, что можно иначе. Внезапно прошел дождь и смысл грязь с той стороны. Стало лучше видно и вам открылся дивный новый мир, полный красок. Невероятно. Но потом, до вас дошло, что раз можно очистить с той стороны, то

можно и с этой. Вы проводите рукой, и становится видно еще лучше. Снова новый мир, краски в котором еще ярче. Вот и я изначально хорошо чувствовал огонь, но с каждой планкой это выходит на новый уровень. Сплошные ощущения, которые сложно выразить словами.

***

- Малыш, я скоро на некоторое время уйду с базы, - сказал я Насте на ушко. Сейчас мы сидели в ванне, отмокая за день.

- Ммр? - в этот момент я целовал ее шею, что ее отвлекало и сбивало с мысли. На то и расчет.

- Да вот, нужно кое-что проверить.

- И что же? - спросила она игриво.

- Не могу пока рассказать, - в самом деле, не скажу же я ей, что собрался в другой мир. Слишком многое придется объяснять. Почувствовал, как девушка напрягается, добавил, - Но когда вернусь, расскажу.

- Вот значит как, а мне теперь гадай, да? Заинтриговал меня и не рассказываешь! - возмутилась она.

Настя попыталась вырваться из моих объятий, но у нее это слабо получилось. Да и не особо она этого хотела. Женщины... Так любят убегать, чтобы их ловили и крепко держали. Спустя какое-то время.

- Так все же, куда ты собрался? И когда вернешься? - спросила девушка.

- Потом расскажу. А вот когда вернусь... не знаю. Надеюсь, в течение суток, но могу задержаться.

- Хм... - девушка надумала губы, делая вид, что обиделась. Но надолго ее не хватило, после чего она улыбнулась.

- Остальных я предупрежу. Если задержусь, волноваться не надо. Присмотришь за порядком, пока меня не будет?

- Хорошо, дорогой, - девушке польстило, что я попросил именно ее присмотреть и это переключило внимание. Ей ведь не надо знать, что я не только ее попросил? Как там завещали великие… Разделяй и властвуй.

- Рад, что ты у меня понимающая, - поцеловал я ее и погладил по голове.

***

Сегодня день похода в огненный мир. Пойду один. Своих уже предупредил. Только в этот раз буду подготовленным. Рюкзак с едой и водой уже собран. У меня есть подозрение, что никто так на портал и не наткнулся. Первое время банально было опасно гулять по улицам, а тем более в парке. А после того, как там побывали друиды, это совсем отбило желание там появляться у людей. Так что, нет ничего удивительного, если никто не обнаружил проход. А если обнаружил… ну что же, надеюсь, ему хватило ума не сунуться туда.

Попрощавшись и предупредив, что могу отсутствовать пару дней, отправился в путь. Я не боялся покидать поселение надолго. Армия мертвецов собрала большинство монстров вокруг, так что сейчас было относительно безопасно. Если, конечно, опять чего-то непредвиденного не произойдет. Но на этот случай я как раз и отправился в путь. Чтобы подготовить всех к непредвиденному. План простой. Дойти до портала и проверить его. Если работает, отправиться в огненный мир. Там разведать опасность и вернуться. Если все хорошо пройдет, то пойдем группой и попробует закрепиться. Мысль захватить себе целый мир… грела.

Сделав крюк, чтобы никто не заметил, куда иду, зашел в лес. Не надо пока никому знать о моих делах. Вот как буду готов, тогда введу в курс дела остальных. А пока это стратегическая информация. Если все получится, придется создавать здесь отдельный контрольно-пропускной пункт. Быстро добравшись до нужно места, с облегчением заметил мембрану, которая на свете переливалась бликами. Действительно похоже на пузырь. Надеюсь, за все время никто к нам в гости незамеченным не нагрянул… Вздохнув и оглядевшись напоследок, сделал шаг в другой мир.

***

Бррр... Да уж, к таким ощущениям точно не привыкнешь. Вот ты стоишь еще там. Вдруг тебя засасывает, крутит, вертит и спустя неизвестно, сколько времени, ты уже там. Буквально вывалившись по ту сторону, быстро оценил обстановку. Вроде никого.

Мир огня и пепла встретил привычным пейзажем. Только вместо лун пылало солнце и было светлее, чем тогда. В этот раз можно осмотреться получше. Представьте серый мир, где все сожжено и обращено в прах. Серая земля, серые скалы. Раньше, где, по всей видимости, стояли деревья, были сожжённые коряги. Мрачное и печальное зрелище. Когда приведу сюда людей, будем им сюрприз...

- Наконец-то, - вдруг раздался голос. Не удержался и вздрогнул.

- Наставник? - спрашиваю в пустоту.

- А кто же еще, балда. - скрипучий голос звучит прямо рядом со мной.

- Вы наконец-то решили перестать бездельничать и заговорить? - не могу не подколоть его.

- Это кто еще бездельничал. - не остался он в ответе, - Ваш мир оказался... не совсем похожим на наш. Некоторые законы... отличаются. Поэтому я не мог заговорить. Вот пришлось все время наблюдать за таким недотепой, как ты, - последние слова он сказал с сарказмом. И откуда в нем столько ехидства взялось...

- Славно. А я уж решил, что с вами все. Сломались.

- Не дождешься.

Странно. Несмотря на то, что он представитель другой расы и вообще артефакт, он был вполне... человечный. Этот вопрос я ему и озвучил.

- Да все просто. Я же наставник, - объяснил он.

- И? - не понял я.

- Что и? Говорю же, наставник я. Одно из моих умений - обучаться и подстраиваться под ученика. Или ты думаешь, что всех под одну гребенку обучают? Нет, конечно. Ведь все

индивидуальны и требуют особого подхода. Кому-то нужна жесткость, кому-то мягкость. Одному приходится разжевывать, а другому лишь намекать, чтобы разжечь интерес и он отправился разбираться сам. Поэтому наставники очень... гибки в этом вопросе. Теперь понял? - спросил он.

- Да, это понятно. То есть ты подстроился под меня? - уточняю.

- Не только. Под всю вашу расу. По вашему времени мне потребовалось неделя, чтобы включиться. Еще две, чтобы разобраться в языке. А дальше наблюдал. Как общаетесь, как говорите, что вами движет. Поэтому ты и воспринимаешь меня как представителя своей расы. В противном случае тебе было бы сложнее мне доверять, а так контакт быстро налажен, - интересный подход у них к обучению.

- Считаешь, что доверяю? - провоцирую его.

- Мне несколько сотен лет... По тебе видно. Ты как на ладони. - опускает он меня на землю.

- А не боишься, что меня это оттолкнет? Ты ведь манипулируешь мной, - задаю прямой вопрос.

- Не боюсь. Олег, я - наставник. Моя главная цель - обучать. Вот я и занимаюсь твоим обучением. Извлеки из сказанного урок. Под людей можно подстраиваться, выдавая определенные реакции и направляя в нужную сторону. Если хочешь быть лидером, то научись этому. Для начала отслеживать, когда воздействуют на тебя. Для этого нужна дисциплина. Изучи, как на что реагируешь, где твой выбор, а где тебя начинают вести. После этого научись подстраивать свои реакция под ситуации. Сможешь управлять собой - сможешь управлять другими. Понял? - жестко спрашивает меня.

- Понял, - киваю в ответ, - у меня к тебе много вопросов накопилось.

- Не сомневаюсь. Только сначала осмотритесь вокруг. Нужно понять, где нас выбросило и куда идти, - отвечает наставник.

Послушав его, забрался на место повыше и осмотрелся. Эта местность была чуть скалистее, чем та, где я оказался первый раз.

- А как мне к тебе обращаться? Имя то у тебя есть? -

спрашиваю наставника.

- Хм... Последний раз, когда ко мне обращались по имени, прошло слишком много времени. Так что, если обязательно хочется меня как-то называть, то обращайся Мастер или Наставник, - после раздумий ответил он.

- Хорошо, как скажешь. Ты сориентировался где мы?

- Да, разумеется. Место, где ты меня нашел, находится в часе пути, если повернуть чуть левее.

- А как ты ориентируешься на местности... будучи артефактом? - мне и правда, интересно.

- Думаешь, я простая стекляшка, которая может только говорить? Чтобы ты знал, технология, по которой создаются наставники, была одна из самых продвинутых в мире. В нас встроен мощный аналитический модуль, который позволяет оценивать... много параметров. В том числе местоположение.

Интересно было бы взглянуть на чужую цивилизацию. Одно дело путешествовать по своей плане, видеть другие народы и культуру. Даже при том, что люди сильно различались, мы все были в чем-то схожи. А здесь совсем другой мир. Некоторое время помолчали, а потом наставник задал вопрос.

- Олег, зачем ты вернулся?

- В первую очередь для разведки. - немного подумав, отвечаю ему, - Хочу узнать, стоит ли сюда приводить людей, чтобы заняться прокачкой. Что скажешь на это? - надеюсь, он не обидится, что я хочу использовать его мир.

- Идея здравая. Ваш мир молодой и монстры в нем тоже молодые. Ты уже столкнулся с проблемой, что выше десятого уровня прыгнуть сложно. Вы не единственные расы, которые с этим сталкиваются. Поэтому многие и любят устраивать вторжения, - резко сменив тему, он внезапно сказал, - Олег, у меня к тебе есть предложение.

- Какое же? - спрашиваю его.

- Я догадываюсь, что не только монстры тебя интересуют.

- Допустим.

- Ой, да ладно. Иметь целый пустой мир, хоть и разрушенный и не воспользоваться этим? Не юли, как у вас говорят. Можешь не беспокоиться. Я ничего не имею против этого, а даже хочу поспособствовать. В этом и заключается мое предложение. - вываливает он на меня.

- И в чем же оно заключается?

- Ты восстанавливаешь мир, а я помогаю тебе в этом.

- А не переоцениваешь ли ты нас? Целый мир восстановить это та еще задача, - масштаб этой задачи получается представить с трудом.

- Так никто и не говорит, что будет легко. - соглашается Наставник.

- И как ты себе это представляешь? - действительно, как.

- Для начала, чтобы ты понимал, не вся планета выглядеть так, как здесь. Такие места только в районе больших поселений, где шли основные сражения. Но еще остались районы, где природа цела... более менее. Здесь же ничего не восстанавливается из-за зиккуратов.

- Что это? - мне знакомо это слово, но что оно значит в этой контексте непонятно.

- Обычная практика армии смерти после того, как они победили. Установки, что накапливаю энергию, а потом уничтожаю все живое вокруг. Именно поэтому мир не восстановился. Нужно их уничтожить. Это первый шаг.

- И как это сделать? - спрашиваю его.

- Легко. Приходишь, убиваешь всех монстров, уничтожаешь строение.

- Что-то мне подсказывает, что не все так просто. В чем подвох?

- Обычно зиккураты охраняет сильная нежить от пятидесятого до сотового уровня. Плюс ее охрана в виде монстров

послабее. Но вы ведь все равно пришли сюда качаться, так?

- Да, за этим. А с чего ты взял, что мы справимся, и нам не попадется кто посильнее?

- А выше сотового уровня здесь очень мало монстров. Это ценный ресурс, поэтому фракция смерти забирает с собой. Плюс, за столько времени нежить ослабла. Так что для вас это будет легкой прогулкой. Может и не легкой..., - поправляется он, - но точно ничего не выполнимого.

- И как много этих... зиккуратов? - больше всего этот диалог мне напоминает выдачу квеста в игра.

- Обычная практика ставить один на площадь где-то в пятьдесят квадратных километров, если говорить в ваших исчислениях.

- Погоди, а откуда ты знаешь наши обозначения? - удивляюсь я.

- Все проще, чем ты думаешь. У тебя дома была линейка. Сравнил со своим размером, перевел в нашу систему. Из разговоров понял, что к чему.

- Да ты, я смотрю, идеальный разведчик. - а не сглупил ли я, что взял его с собой?

- Не разведчик, а наставник. Напомню, что тот, кто обучает, сам обязан уметь обучаться. - его тон становится несколько нравоучительным.

- Наша бы система образования поспорила с тобой, но не будем об этом. Ты не сказал, сколько их, - возвращаю разговор в нужное русло.

- На нашем материке - около тысячи, - прикинув в уме, какая это площадь покрытия, выпал в осадок.

- И как мы доберемся до всех? Ты понимаешь, сколько здесь нужно усилий? - восклицаю я.

- Успокойся. Эта работа на года. Я не требую от тебя ничего невозможного. Главное начать, а дальше природа придет на

помощь. Тем более, если ты хочешь здесь закрепиться, то вам в любом случае придется этим заняться. Иначе не сможете здесь выжить. Эманации смерти уничтожат все вами созданное.

- Хорошо, допустим. А дальше что? - ну вот уничтожим мы их, но ведь это не восстановит планету.

- А дальше я рассчитываю на твою подругу, которая наловчилась управлять растениями.

- И что ты от нее хочешь? - задаю вопрос.

- Чтобы занималась тем, что у нее хорошо получается, очевидно. Выращивала леса.

- Но ведь не все так просто. Требуется же создать целую экосистему! - даже с моими дилетантскими познаниями, было ясно, что задача архи сложная.

- Олег, я понимаю, что это не просто. Понимаю, что задача на года и требует колоссальных усилий. Понимаю, что может не получиться. Но на данный момент, вы единственный шанс, чтобы этот мир ожил. Других кандидатов нет. - слышу в его голосе грусть и тоску, какая только может быть по умершему миру.

Некоторое время молчим, погруженные в свои мысли. Разговор не мешает мне двигаться к цели и оценивать обстановку.

- А насчет экосистемы, тут ты прав. Но у меня есть решение, - внезапно заговорил Наставник.

- Какое же?

- У нашего Ордена был проект "Второй шанс". Создали, когда поняли, что проигрываем войну. В нем собраны образцы известных растений, днк животных, насекомых и прочих живых существ, что населяли наш мир. Возможность воспроизвести это, разумеется, есть. Я не знаю, сохранилось ли место, где все это расположено... Но там такая система защиты, что сложно обнаружить, а еще сложнее разрушить. Так что шансы есть. Даже не смотря на то, что сто лет прошло.

- И где же это чудо расположено? - сказать, что он меня удивил, это ничего не сказать. Видно, его раса значительно превосходила мою.

- Глубоко под землей. У меня есть доступ. - чувствую, деталей он мне пока не скажет.

- И что, у всех наставников есть доступ? - как-то не вяжется это.

- Нет, разумеется. Так я и не обычный - признается он, - Ты не совсем понимаешь место нашего Ордена в мире. Мы не были мирной организацией. По сути, мы выступали в качестве главной военной силы этого мира. Точнее не так. Разумеется, у государств были свои армии. Мы же были мировой кузницей элиты. Задачи наставников, и в том числе меня, не сводились только к передачи навыков. Идеология, ценности, культура. Одна из основных задач, которая стояла перед Орденом - обеспечение защиты и выживание расы. А это подразумевало в том числе такие проекты. В случае чего, именно наставники должны стать поводырями для выживших после войны. Если бы выжившие остались, - закончил он притихшим голосом.

В этот момент пришлось отвлечься на группу скелетов. Все не больше десятого уровня. Хватило одного шара, чтобы поставить точку в этом вопросе.

- Хорошо. Я помогу, чем смогу. Не обещаю, что справимся. Но постараемся помочь, - обещаю ему.

- И на этом спасибо, - чувствую в его голосе надежду. Ну да, выбор то у него не большой.

- Только у меня вопрос. Почему другие расы не захватят мир?

- Хм... Во-первых, потому что заниматься восстановлением десятки лет... Мало кто захочет. Во-вторых, проигравшие миры становятся неприкасаемыми. Служат напоминанием, что бывает с теми, кто оказался слаб. Негласное соглашение между Игроками.

Мда. Тут есть над чем подумать. Но ладно, сейчас нужно разобраться с другим.

- Есть идеи, где базу расположить? - спрашиваю его.

- Там, где ты нашел меня. Здания разрушены, но хоть что-то. Плюс мы сможет установить с тобой защитный контур.

- Ого, и как же это сделать? - заинтриговал.

- Хоть ты и бездарь, но у тебя есть я. Так что не пропадем. Или думал, что магия огня сводится к одному навыку и умению?

Серьезно? Тебе ведь дали звание рисующий, так? - Наставник меняет тему.

- Нет, не думал. Но вопросы задать некому было. Да, дали, - подтверждаю его слова.

- Вот и славно. Я научу тебя... рисовать, - в его голосе звучит усмешка.

- А что это дает? - новые способности это интересно.

- Когда развиваешь умение огня до пятидесятого уровня, открывается возможность создавать энерго-плетения. Больше всего напоминает рисование... или черчение, если тебе так понятнее. Суть в том, что с помощью энергии огня можно создать определенную конфигурацию. Тот же шар огня, которым ты пользуешься, это два сомкнутых между собой круга с ядром в центре. Проще показать, чем объяснить.

- Мастер, я готов учиться прямо сейчас! - говорю с энтузиазмом, частично серьезно, частично с иронией.

- Не сомневаюсь... только давай сначала людей сюда приведешь и вы сделаете базу. А там и за обучение возьмемся. - это он, что, не доверяет и страхуется?

- Да приведу, приведу. Только надо еще решить организационные вопросы. Как материалы и запасы с собой взять. Портал ведь случайным образом выбрасывает?

- Верно. Его можно стабилизировать, но только если найдешь мага-пространства, специализирующимся на межмировых путешествиях. Не завалялось случаем такого? - ехидный искусственный интеллект, построенный на магических принципах из другому мира... не заскучаешь с таким.

- Есть и такие? А кто еще имеется? - надо же знать, с чем можно столкнуться.

- Ну и вопрос ты задал. Если кратко и только про магию... то есть основные стихии, такие как огонь, вода, земля воздух. Есть подклассы магии, которые выходят из них - молния, лед, магма, магия леса и прочее. Помимо этого еще жизнь и смерть, свет и тьма, хаос и порядок. Всякие побочные школы - магия крови,

демонология, некромантия, хемореология. Еще дисциплины пространства, пустоты, тени, телепортации, псионики, эмпатии и так далее. Еще перечислить? - с сарказмом спрашивает наставник.

- А много еще? - сказать, что я удивлен, не сказать ничего.

- Более чем. Это то, что ты можешь легко встретить в гуманоидных мирах. А ведь есть расы, которые сильно отличаются от привычного для тебя человеческого образа.

- Например? - за последний час, что иду по пепельному миру, я узнал больше, чем за все время с начала Игры. Грех не пользоваться разговорчивостью Наставника.

- А ты уже сталкивался с примером. Сам догадаешься?

- Частица тьмы? - через минуты раздумий выдаю единственный вариант.

- Да. Друиды, как ты их называешь, были не единственным, кто заглянул в твой мир. Частица тьмы родом из так называемого мира Тьмы. Мрачное место, скажу тебе. Я успел насмотреться на твой мир и сравнить со своим. Мы, конечно, сильно отличаемся, но и общему у нас хватает. А вот представили Тьмы... Там даже физические законы другие. У них нет тела, в привычном для нас понимании. Просто форма или сгусток. Ты совершил чудо, когда смог уничтожить частицу. А твой плащ - дорого стоит. Если развить его, то станет мощной защитой и оружием. Считай, ты счастливчик.

- Не сомневаюсь, - улыбаюсь ему. - А много миров, которые участвуют в Игре? И много из них отличаются от привычного мне? - задаю вопрос.

- Сотни известных. Вселенная большая, знаешь ли. Плюс появляются регулярно новые. А необычных... процентов тридцать от общего числа. Смотря что считать необычным, - философски ответил Наставник.

- Хорошо. Понял, что видов магов хватает, а с остальными что? Есть не-маги?

- Разумеется. Дед, что присоединился к вам, тому хороший пример. Правда он только в начале пути... Это сложно назвать не

магией. Скорее одна из возможностей. А когда выходишь за пределы возможностей, данных от природы, разве это не магия? - еще одно философское изречение, да он в ударе. Видно, столько в тишине провел, вот и хочется выговориться, - есть Игроки, которые специализируются на физических возможностях. Воины, убийцы магов, стрелки, берсерки... продолжать можно долго. У каждой расы найдется кто-то свой особенный.

- А есть конкретные специализации или... классы?

- Сложный вопрос... и неоднозначный ответ. Если смотреть на расы, где подготовка Игроков развита, то там все крутиться вокруг одной специализации. Приходишь к наставнику, он тебе обучает. Но никто не мешает добыть навыки из других направлений. Особенно легко их получить в бою. Но здесь есть одна дилемма. Как ты успел заменить, количество навыков и характеристик, которые дают, ограничены. А самое интересное начинается, как раз, на высоких уровнях умения. Поэтому можно обзавестись хоть сотней навыков, вот только развивать все не получится. Поэтому, обычно, сосредотачиваются на чем-то одном.

- Есть над чем подумать.

- Да, тебе не помешает, - как не странно, его подколки радовали.

- У меня еще много вопросов. Но нужно заняться делом. В какой стороне то место, где я нашел тебя? - чувствую, если начну спрашивать все подряд, то разговор затянется на много часов. А я здесь все же по делу.

- Сейчас поверни налево, а дальше по прямой. - указал он дорогу.

- В этом районе водятся сильные монстры?

- Не выше тридцатого уровня. Кто повыше из нежите водится в основном рядом с зиккуратами, - проясняет наставник.

- А не из нежите монстры есть? - если вести сюда людей, то нужно представлять опасности.

- Разумеется. Но всему свое время. Тварей много разных бывает. Особо сильные монстры, думаю, смогли приспособиться к

выживанию в этом мире, но в округе никого нет, так что можешь быть спокоен.

Закончив разговор, продолжил путь. Нужно осмотреть место на пример жилья и опасности, а дальше решить, что делать.

Глава 22. Форпост

В этот раз путь пролегал значительно легче, чем в первый. Спокойней и увереннее себя чувствуешь, когда знаешь, что происходит, и что можешь вернуться.

Местность вокруг осматривал... по хозяйски. Прицениваясь. С одной стороны, на Земле образовалось множество свободного места. Занимай и осваивай территорию, сильно никто мешать не станет. Но... заиметь свой мир все равно круче. Пусть даже разрушенный. Первая причина, это разумеется, прокачка. Если здесь хватает монстров до сотового уровня, а как я понял из рассказа Наставника, так и есть, то это прекрасная тренировочная площадка. Вторая причина - место, куда можно отступить в случае поражения землян перед захватчиками. Вариант, конечно, на самый крайний случай и сомнителен, но... кто знает, как повернется. Третья причина - особые монстры, которых нет на Земле. А это уникальные навыки. Что тоже дает сильное преимущество. Четвертая причина - ресурсы и знания другой расы. Наставник уже обмолвился, что есть места, где должно сохраниться много интересного... А это еще одно преимущество, которое поможет выжить.

Возможно, просто себя уговариваю. Потому что мне просто нравилось путешествовать в другом мире. Ведь я первый на Земле человек, которому это удалось. Вот такое вот романтичное желание. Раз выдался шанс, то грех не воспользоваться.

Пока добирался до нужного места, истреблял встречных скелетов. Никто новый так и не попался. Это хорошо, потому что, когда приведу людей, есть шанс, что при переходе нас разбросает. Не хотелось бы потерять бойцов. Нужно взять с собой сигнальные ракеты, или еще какой способ подать сигнал, - пришла в голову мысль.

В этот раз удалось лучше осмотреть место, где я нашел Наставника. Оно впечатляло еще больше, чем в первый раз. Виднелись очертания гигантских стен и башен. За ними простирался разрушенный... городок? Здания было не одно, а целый комплекс. В первый раз не заметил из-за темноты, да и не до этого было. А сейчас можно спокойно любоваться на ушедшее величие. Подробностей не видно, но чувствовалось, что архитектура отличается от земных аналогов. Сам комплекс зданий располагался в скалистых предгорьях и был частью окружающей природы. И это, черт возьми, красиво. Сейчас красота была мрачной и пепельной, но раньше... Воображение рисовало чудные пейзажи. Хотел бы я побывать здесь в расцвет

этого мира.

Осмотревшись, решил, что здесь более чем подходящее место, чтобы разбить лагерь. Природная защита от скал и остатков защитных сооружений. Только вот меня беспокоил один вопрос. Как избежать утечки информации. Ведь новость о другом мире... очень быстро разлетится. Сомневаюсь, что не найдутся другие желающие проверить, что здесь есть интересно. Но это уже не совпадает с моими планами. Я хотел быть монополистом в этом месте. Вопрос в том, как этого достичь. Поделился мыслями с наставником, и он предложил внезапный вариант.

- Олег, не надо выдумывать там, где за тебя уже придумали и отработали метод. Предлагаю пойти по пути нашего Ордена.

- Что это значит и как это решает вопрос? - спрашиваю его.

- Как понимаешь, когда занимаешься подготовкой элитных Игроков, то встает вопрос лояльности. Решение придумали простое - магическая клятва. У Ордена были устав и определенные правила. Когда кандидат желал вступить в его ряды, он приносил клятву. Где обязался следовать уставу и выполнять правила. Система гибкая, позволяет настроить как сами условия, так и наказание за нарушение. От легкого физического воздействия, до смерти. Достаточно надежно, чтобы посвящать новичков в тайны и не бояться, что они выдадут секреты на сторону. Когда находишься на самом верху, то начинаешь охранять тайны организации очень тщательно. - объяснил Наставник. Логичное и практичное решение, что еще сказать.

- Идею уловил, но как это осуществить? - задаю вопрос.

- Олег, догадайся с трех раз, кто принимал клятву? - опять ерничает. Чем больше мы общались, тем больше человеческих ноток появлялось в его речи.

- Наставники? - предлагаю очевидно ответ.

- Верно. По воли случая, у тебя как раз есть такой. Остается лишь придумать условия вступления, как назовешь организацию, ее кодекс и обязательства. Причем обязательно взаимные. Вступивший Игрок обязуется блюсти интересы Ордена, а Орден обязуется блюсти интересы Игрока. Взаимовыгоду никто не отменял. Не то, чтобы это обязательно... Но так сможешь привлечь больше людей. Причем лучших. А они, как правило, не

желают вступать в сомнительные ряды.

- Понятно, логично, справедливо, - комментирую объяснения, - расскажи, как проходит принесение клятвы.

Ритуал оказался в целом простой. Кандидату объясняют правила, обязанности и наказания, которые последуют в случае нарушения. Если человек дает добро, начинается шоу и в дело вступает Наставник. С одной стороны стоит кандидат, с другой стороны будет стоять глава ордена. В данном случае, это я. Человек вытягивает руки вперед ладонями вверх и кладет на любую поверхность. Наставник будет лежать между ними, и примет форму огня. Как оказалось, для него такой трюк не проблема. Дальше я проговариваю форму принятия и обязанности Ордена перед Игроком. Следом Игрок проговаривает клятву и обещает блюсти правила Ордена. Которые, разумеется, тоже озвучиваются. Дальше человек поворачивает ладони так, чтобы они смотрели друг на друга. В этот момент Наставник наносит огненный рисунок, буквально выжигая в человеке клятву. Для кандидата это выглядит как мистический процесс, а на самом деле именно в этот момент происходит внедрение структуры контроля. Так как огонь магический, а не настоящий, то ожогов не остается, а полученный рисунок быстро исчезает. Почувствовать и увидеть его смогут только другие члены Ордена. В ходе объяснения выяснилось, что это не только клятва, но и... способ отслеживать товарищей. Глава или командир с соответствующим доступом чувствуют, где находятся бойцы. Сделано это для контроля и чтобы приходить на помощь в случае чего. Удобно и особенно полезно в нашей ситуации. Не придется бегать повсюду вокруг, чтобы найти потерявшихся.

Первым, на ком провели ритуал - был я сам. Забавные ощущения. Теперь у меня на руках появились огненные татуировки. Мой вариант отличался от того, что достанется остальным. Статус главы или старший админский доступ, если по сути.

Немного подумав, решил оставить название. Пусть наша организация будет Орденом. Не плохой вариант, а придумать что получше у меня фантазии не хватило. Вступивший в него обязуется всячески блюсти и отстаивать интересы Ордена. Заботиться о его процветание и выживание. Сохранять тайны и выполнять приказы. В свою очередь, Орден обязуется защищать Игрока и помогать ему в развитие. Пока это только набросок, со временем принципы и правила доработаются. В голове у меня крутилась идея братства, где один за всех и все за одного. Возможно, это выглядит излишне пафосно и романтично, но

именно такой я видел нашу организацию. Вместе мы сила. Теперь осталось только объяснить другим, зачем им вступать ко мне, - усмехнулся я.

- Мастер, а каким навыкам и умениям ты можешь научить? - задаю жизненно важный вопрос.

- Умениям - только огня. Есть базовый набор навыков, который давался всем воинам. Взгляд, скрытность, регенерация, усиление удара и крепкость. - перечислил он список.

- Знакомо, а крепкость это что? - этот навык не встречался среди бойцов.

- Укрепляет кожу и дает защиту от физических атак. При должном развитие, то же ваше огнестрельное оружие станет бесполезным. Тебе этот навык не особо нужен, так как плащ тьмы на порядок лучше. - пояснил наставник.

- А по какому принципу работают навыки? - этот вопрос давно меня волновал.

- Ну и спросил ты. Как бы попроще объяснить... Под Силой подразумевается некая энергия, с помощью которой Творец создал все сущее. Она есть во всем. В тебе, во мне, в пыли под ногами. Можешь считать это той связующей силой, благодаря которой существует вселенная. А Игра это способ упорядочить Силу. Когда развиваешь характеристики или навыки, то приучаешь Силу в себе проявляться определенным способом. Представь свое тело. Когда повышаешь ловкость, то Сила пропитывает мышцы. Скорость реакции улучшается, ткани становятся крепче, отклик нервной системы быстрее. Чем чаще пользуешься ловкостью, тем больше Силы проходит через нужное место. Отсюда и повышение характеристик в тяжелых боям. Там максимально пропускаешь через себя потоки Силы. Пример условный, но надеюсь, хватит для понимания.

- В принципе, да... С простыми вещами очевидно. А как тогда с навыками и умениями, которые не заложены природой организма?

- В этом случае Сила формирует в тебе новую часть, которая позволяет использовать навык. Когда ты получил умение огня, в тебе появился источник. Если заглянешь в себя, то увидишь некий сосуд, который как раз наполнен пламенем. Ты это

называешь маной, за счет которой и повелеваешь огнем. Улавливаешь? - спрашивает он.

- Более менее. Чувствую, что с этим еще разбираться и разбираться. - не особо приятно быть неучем. - А больше ничему научить не можешь?

- Нет. Но, если проект "Второй шанс" сохранился, то вопрос с обучением решим. Там есть другие наставники, которые отвечают за остальные основные дисциплины.

- А чтобы туда добраться...? - не заканчиваю вопрос.

- Вам нужно сначала создать здесь базу, а потом уничтожить десяток зиккуратов, чтобы был смысл открывать хранилище, - ставит он условие.

Его позиция ясна. Готов сотрудничать, но не готов делиться, если мы не пойдем на встречу. Вот и первый квест, который мне выдали. Сразу эпического уровня.

Обследовав руины на предмет опасностей, ничего подозрительного не обнаружил. По каким-то причинам здесь не водились монстры, что подтверждал Наставник. Значит, форпосту быть здесь. Решив с этим, отправился обратно к порталу. Пришло время приступить ко второй части - набору людей в Орден. Если раньше нас объединяло выживание и общие цели, то сейчас начинается новый уровень. Вступление в мои ряды накладывает определенную ответственность.

Возвращаясь домой, наслаждался необычной красотой этого мира. Хоть он и был мрачным, но не лишенным очарования. Надеюсь, мне удастся разгадать его тайны. Да и в других мирах побывать хотелось бы.

- Мастер, как попадают в другие миры? - задаю вопрос.

- Через порталы. Есть стихийные - через такой ты попал сюда. Есть стабильные, которые словно дороги. Их прокладывают сильные маги пространства. У развитых миров развита торговля, знаешь ли. Но пока у тебя нет подходящего специалиста, забудь об этом. Стихийные порталы - дело случая. Не так просто найти.

Это лишь подтверждает, как мне повезло в начале. Может я какой-нибудь избранный, - мелькнула ироничная мысль.

- Ты теперь сможешь разговаривать в моем мире или опять будешь молчать? - задаю вопрос Наставнику.

- Теперь смогу. Внес необходимые изменения. Правда,

обращаться смогу только к тебе - мысленно.

- Отлично. Больше и не надо.

Разговаривая, любуясь пейзажами и истребляя встречных монстров, дошел до портала. Это становится привычным. Выбросило опять в случайной точке парка. Но это мелочь, которую можно потерпеть. С момента моего ухода прошло меньше суток, так что, особо никто не волновался. Нашел Настю и попросил собрать ключевых людей. В первую очередь нужно заручиться их поддержкой... или расстаться, если они не захотят последовать за мной.

Спустя полчаса все собрались у меня. Андрей, Настя, Игорь и Дед. Именно они были самыми ценными людьми в нашем поселение.

- По какому вопросу собрание? Это связанно с твоей отлучкой? - начал разговор Андрей.

Внимательно смотрю на собравшихся. Вроде расслабленны, но чувствуется некая напряженность и... сосредоточенность. Понимают, что сейчас будет нечто важное.

- Да. Я решил рассказать, как получил магию огня и где был последние сутки. Но перед этим нужно обсудить вопрос, от которого зависит дальнейшая жизнь, - делаю паузу и смотрю на людей.

- Да давай уже, не тяни кота за... хвост, - это высказался Дед. Посмотрев на Настю, изменил конец фразы. Видно при дамах не хочет выражаться.

- Все просто. Я хочу создать Орден, - выделяю это слово, - с принесением магической клятвы при вступление в ряды.

После этого наступила тишина. Каждый обдумывал услышанное. Люди взрослые и адекватные, лишних эмоций не показывают. Есть предложение, нужно учесть последствия и принять решение.

- В чем суть? И что за клятва? - а это подал голос Игорь.

- Орден это название организации, в которую мы превратимся. Цели те же, которые я вам озвучивал. Выживание и развитие. Что включает в себя истребление монстров, сражения, подготовку людей, исследования возможностей Игры. Целей спасать мир не ставлю, но если враг придет к нам домой, то в стороне оставаться не собираюсь. Это если кратко. Клятва... это гарантия соблюдения обязанностей между человеком и Орденом. Плюс безопасность и кое-какие приятные бонусы. - поясняю

подробности.

- А что будет при нарушение клятвы? - задает вопрос Андрей.

- Зависит от проступка. От слабого наказания до летального исхода, - спокойно смотрю ему в глаза.

- Как понимаю, это все не просто так нужно и у тебя есть причины? - спрашивает задумчиво Игорь.

- Разумеется. Но эта информация только для членов Ордена. - развожу плечами.

- И нам всем нужно решить, не зная, куда ты хочешь нас втянуть? - улыбается Андрей.

- Да, - киваю ему.

- Я согласна, - молчавшая до этого Настя говорит свое решение, - до этого я не видела от тебя ничего плохого, а пользы ты нам всем принес много. Не думаю, что это идея нам чем-то грозит. А вот выгоду точно принесет, - уверенность и слова девушки приятно слышать. Благодарно ей киваю и смотрю на остальных.

- Я тоже за, - вторым согласился Игорь, хотя думал, что это будет Андрей. Перевожу взгляд на него.

- А чего ты на меня смотришь? Как будто непонятно. Разумеется я с тобой. Ты мне жизнь спас, да и сражений мы с тобой много прошли, - приятно знать, что люди мне доверяют.

Остался только Дед, который задумчиво молчал.

- Если откажусь, то что? - задает он вопрос.

- Ничего. Все останется по прежнему. Если, конечно, сами не захотите изменить. Я вас ценю и уважаю, так что, только рад буду, если вы останетесь. Но, сами понимаете, посвящать в секреты Ордена не буду.

Дед какое-то время раздумывает, пристально смотря мне в глаза. С его опытом он видит меня насквозь. Понимаю его. Свое он давно отвоевал, а тут судьба снова бросила его в сражения. Да еще в чуждом новом мире. А сейчас, какой-то по его меркам пацан, приглашает в авантюру. Есть над чем подумать старику.

- Хорошо, Олег. Надеюсь, не ошибся в тебе. Я с вами, -

соглашается он.

А дальше обсуждали детали. Устав, правила, обязанности Ордена и его членов. Тот вариант, что набросал у себя в голове - это лишь черновик. Который сейчас дружно превращали в нечто жизнеспособное. Отдельно продумывали иерархию. Я глава, остальные присутствующие получают статус командиров. Или генералов, если точнее. Если проводить аналогии с земным опытом, то я был главным учредителем, присутствующие становились директорами направлений, а остальные вступившие станут сотрудниками с возможностью карьерного роста. Эта аналогия вызвала усмешку. Клятва уберегала лично меня и Орден в целом от предательства, что радовало. Меньше беспокойства о тыле. Не то, чтобы я не доверял собравшимся людям... Но береженого бог бережет, как говорится.

Придя к соглашению, началось принесение клятв. Первой вызвалась Настя. Мысленно переговорил с Наставником, он концепцию одобрил и подтвердил, что готов.

- Ай, - сказала Настя, когда на ее руке появились узоры.

- Как ощущения? - спрашиваю девушку.

- Не больно, скорее неожиданно. Чувствую, в теле идут какие-то процессы, но ничего неприятного... Ой, стала чувствовать тебя. Так и должно быть? - удивилась она.

- Да, это один из приятных бонусов. Ощущать союзников, - мы с Наставником решили, что руководству на данном этапе будет полезно чувствовать, где я нахожусь. Страховка на случай, если со мной что-то случится. Понятное дело, у меня в любой момент была возможность отключиться, но пусть это останется маленькой тайной.

Дальше, один за другим, клятву принесли все. Никакой мишуры и пафоса. Каждый подходил, говорил слова, Наставник ставил узор на руку, вот и все. Нужно потом превратить это в ритуал, чтобы новобранцы ощущали торжественность момента.

- Теперь-то расскажешь, ради чего все это? - спросил Андрей.

- Да, - выдерживаю паузу, - Суть в том, что я хочу создать базу... в другом мире.

***

Следующую неделю потратили на подготовку и отбор людей. Если мы изначально брали не всех, то сейчас включили режим паранойи. Те, кто первыми вступят в наши ряды, станут костяком ордена. Уровень, адекватность, подходящий психотип… перед тем, как сделать человеку предложение, тщательно проверяли. После этого Игорь приглашал человека на разговор и вводил в курс дела. Понятное дело без подробностей, только в общих чертах, но условия и обязанности рассказывались четко. Последствия предательства тоже. Если человек соглашался, то приносил клятву, после чего его полностью вводили в курс дела. Но при этом ставили запрет на разглашение тайны. Не знаю, на каких технологиях и принципах она работала, но в ней заключался мощный аналитический блок. Который легко определял попытки нарушить приказ. Дальше следовало предупреждение в виде отключения органов чувств. Когда внезапно оказываешься в пустоте и ничего не ощущаешь, это лучше всего демонстрирует, что опасная черта рядом. В тоже время отсылался сигнал командиру бойца о попытке нарушить приказ. Удобная система.

Так как людей вводили постепенно, то поселение мгновенно наполнилось разными слухами. Те, кто вступил, ничего рассказать не могли, а остальным оставалось лишь гадать. Потому что сборы и подготовку не заметить было сложно. В итоге для похода отобрали тридцать семь человек. Все выше пятнадцатого уровня. Были и те, кто отказывался принести клятву. Единицы, но были. С такими ничего не делали, оставляли в составе обычных бойцов, но брали на заметку.

Когда озвучил свои планы, это вызвало… разную реакцию. Не скажу, что люди были сильно удивлены.

- Олег, после стычки с друидами, стало понятно, что есть пришельцы из других миров. Да и сама Игра… Ведь кто-то же это создал. А твои способности в начале… Это тогда было непонятно и воспринималось, как данность. Но потом-то разобрались, что взяться в нашем мире им особо неоткуда. Только вот я думал на какого-то уникально монстра, - сказал тогда Андрей.

Остальные согласились с доводами, что воспользоваться чужим миром, где есть подходящие монстры для прокачки - идея здравая. Да и на случай массового вторжения возможность отступить, дорого стоит. Я максимально ввел людей в курс дела, из того, что узнал от наставника. Про Игру, Богов, другие миры и расы, возможность экспансии и угрозы. Так что все понимали масштаб проблем, который навис над нами.

Проблема с переходом в том, что можно взять с собой только те вещи, которые унесешь на себе. В противном случае есть риск,

что разбросает по округе. Дед пока оставался здесь, чтобы присматривать за базой. Но как мне показалось, он хотел остаться скорее для того, чтобы присматривать за внучкой. Так что, уходило сорок человек, не считая меня.

Пока шла подготовка, мы с Настей наведывались в лес, где она вырастила защитную арку вокруг портала. Теперь туда сложно попасть, если не знать как. Да и найти, просто так не получится. Маг леса в лесу - сила. Часть парка просто исчезла для обывателей. Если не идти целенаправленно, но всегда будешь обходить.

Собираться можно вечно и в любом случае что-то забыть, поэтому назначили точную дату. Инструменты, спальники, палатки, еда, вода, семена для Насти, оружие и многие другие мелочи. Задача на первое время - закрепиться. Сделать место, где можно ночевать, а в дальнейшем и жить. Каждый день кто-то из нас будет возвращаться домой, ночевать и узнавать, как дела. На утро приходя с новостями. Первый рейд продлится неделю, после чего мы вернемся на отдых. Находиться долго в новом мире... слишком много впечатлений и стресса. Всё-таки, там мрачное место.

Сейчас мы стояли возле портала, и я проводил последний инструктаж. Бойцы научились чувствовать друг друга, так что, когда окажутся в пепельном мире, должны первым делом собраться все вместе. Схема не сложная - прислушался, кто ближе всего и идешь к нему. По возможности в схватки не вступать. Народ мандражировал. Это я там уже был два раза... прям ветеран путешествий между мирами, - усмехнулся собственным мыслям. А для остальных это пусть будет интересное, но довольно необычные путешествие. Опасения, предвкушение, азарт, волнение. Вот, что читались на лицах группы. Закончив объяснять порядок действий, преступили к отправке. Построились в шеренгу по одному и по очереди входили в портал. Я шел замыкающим, Игорь отправился первым.

- Ну что, готова? - спрашиваю оставшуюся Настя, она пойдем предпоследней.

Поцеловав меня, она кивнула и шагнула в портал. Вот и моя очередь наступила, подумал я, и отправился следом. Секундное чувство растягивания по бесконечности и меня выбрасывает в новый мир.

***

Осмотревшись, первым делом прислушался, кто где находится. Настя удачно находилась в двух сотнях метров от меня, поэтому направился к ней. Всё-таки есть у мужчин инстинкт защищать женщин. Найти ее проблем не составило.

- Как тебе другой мир? - улыбаясь, спрашиваю ее.

- Мрачно и слишком серо. Что здесь случилось? - эту историю я не рассказывал, так что вопрос естественный.

- Война. Огненный мир повздорил с Миром смерти. То, что видишь - итог, - ввожу ее в курс дела.

- Значит вот, что может ждать Землю? - тихо спрашивает девушка.

- Да, - смотрю ей в глаза и киваю.

Следующий час потратили, чтобы собраться всем отрядом. Без происшествий не обошлось, и бойцы сталкивались со скелетами. Жертв не было, а паре Игроков даже удалось поднять уровень, что подзадорило остальных.

- Ну и местечко ты выбрал, - мрачно прокомментировал Игорь.

- Как будто у меня есть большой выбор, - усмехнулся я.

Впечатления от места были... разные. Кто-то хмурился, кто-то возбудился от увиденного. Люди строили предположения, как здесь было раньше и что произошло. Когда дошли до разрушенной крепости, она произвела отдельное впечатление. Масштаб сооружения впечатлял. Объяснил людям, что здесь разобьем лагерь. Сказал, что место проверил, но все равно лучше быть аккуратнее.

А дальше началась бытовая часть. Выбрали подходящее место, в одном из сохранившихся залов. Защитит от ветра и непогоды, плюс обороняться удобно. В зале стояли огрызки статуй, которые только отдаленно напоминали человеческие. Другая культура, другое искусство.

Занятый нами зал располагался в глубине территории. По словам Наставника, здесь раньше был сад и озеро. Сейчас же вокруг только разрушения. Взяли лопаты и пару бойцов. Нужно проверить, сохранилась ли нормальная земля под слоем пеплы и праха. Нам повезло, и меньше, чем через метр, обнаружилась привычная земля. Значит, не все потеряно. Порадовавшись, Настя взялась за дело. Нужно вырастить деревья, а с помощью них добывать воду. Это значительно облегчит нахождение здесь. Как

это сделать, наша магиня леса отработала еще на Земле. Так что лишь вопрос поиска подземных рек, что может занять много времени.

Тем временем, разбив лагерь, остальные бойцы во главе с Игорем и Андреем, отправились на разведку и осмотр территории вокруг. Нужно проверить на опасность и искать подходящих монстров. Поход к первому зиккурату я планировал в конце недели, перед тем, как возвращаться домой. Перед этим хотелось поднять средний уровень бойцам. Да и чтобы они привыкли к миру.

Вот так и прошел первый день в пепельном мире. Вечером проводили одного из бойцов, что посмышлёнее к порталу. Его должен встретить Дед, обменяться информацией, после чего он вернется. Вот такой способ связи. Разглашения тайны не боялись, потому что был четкий приказ хранить все в секрете. К концу дня Настя порадовала и сказала, что смогла пробиться к подземным рекам, но нужно еще пару дней, чтобы организовать подачу воды. Не все так просто, как хотелось бы, поэтому требовало значительных усилий. Но в любой случае, свой источник воды решал множество проблем. Следующей задачей у девушки стояло выращивание еды. В этом случае форпост станет автономным. А вот дальше она займется подготовкой… строительного леса. Инструменты у нас с собой есть, так что потихоньку сможем обзавестись удобствами. Есть, конечно, романтика в спартанских условиях, но… ни у кого желания долго в них находиться, почему-то не было.

Перед сном обсуждали с Игорем итоги разведки. В округе никого выше двадцатого уровня встретиться не удалось. За это время успели прочесать территорию радиусом в тройку километров. Первый день осторожничали, изучали и привыкали к местности, поэтому действовали медленно. Но даже при этом удалось уничтожить несколько десятков скелетов. Это лишь разжигало азарт среди бойцов. Всем хотелось новые уровни. Парни подначивали друг друга, кто больше убьет и прокачается.

Выставив очередность караульных, разошлись спать. Впечатлений и событий было столько, что люди моментально отрубались, даже не смотря на то, что спали в палатках. Договорившись с Наставником, что в случае чего, он меня разбудит, тоже лег. Ему сон не требуется, а возможностей для контроля обстановки хватает. Дополнительная защита. С этими мыслями я и уснул.

Глава 23. Обучение и зиккурат

- Что, Олег. Пришло время взяться за твое обучение всерьез, - осчастливил меня на второй день прибывания Наставник.

- Хорошо, что делать? - спрашиваю его.

- Для начала верни меня, где взял, - а вот это внезапно, - если хочешь, конечно, заняться защитным периметром.

Понятное дело, что я хотел. Спустя полчаса мы были на нужном месте. Вставил Наставника в нишу, откуда забрал его. После чего шар увеличился и засветился.

- Мне нужна мана. Приложи руки и равномерно вливай. - дает он указание.

С того раза, мой резерв значительно увеличился, но всё равно потребовалось пару часов, пока Наставник не сказал хватит.

- Что сказать, дело плохо. Проверил систему. Раньше мне на это энергии не хватало, но благодаря тебе удалось собрать нужное количество. От прежнего осталось в относительно рабочем состояние процентов пять. Что, с одной стороны, ужасно мало, а с другой стороны, нам сильно повезло. Ведь за это время могло перестать работать все. Но хорошая новость в том, что можно восстановить. На всё у тебя пока знаний и умения не хватит, но какую-то часть, под моим руководством вполне возможно, - обрадовал он меня.

- Что мне нужно делать?

- Для начала послушать лекцию о рангах в умение огня. - притормозил он меня. - Как ты знаешь, на десятом уровне тебе дали звание "Приказывающий". Суть его в том, что это дает возможность приказывать огню. Власть над ним увеличивается, но не так сильно, как хотелось бы. Дело в том, что огонь стихия строптивая, поэтому не особо любит подчиняться приказам. Этот уровень... он топорный и примитивный. Поэтому и идет в самом начале. Это понятно? - Его голос стал лекторским. Так и представляется старик профессор, который вещает студентам.

- Да, вполне, - киваю в ответ.

- Следующее звание "Разговаривающий". Здесь ты уже не приказываешь, а скорее просишь. Словно верного друга. Когда относишься с уважением к огню, то и огонь тебе откликается. Ты

мог заметить, что когда просил его о чем-то, словно он живой, то сила огня увеличивалась. Было такое?

- Да. Он словно сам рвался в бой, - снова киваю в ответ.

- Отлично. Значит переходим к следующему званию "Рисующий", которое достигается на пятидесятом уровне. Здесь начинается то, что отличает самоучку от настоящего мага. Потому что освоить этот уровень без обучения - невозможно. Звания - это не просто красивые достижения, чтобы было чем хвастаться. Они открывают новые возможности. Для того, чтобы открыть скрытое этого уровня, будь добр, сядь в медитацию, а дальше выполняй указания, - командует он.

Немного поколебавшись, сажусь поудобнее, закрываю глаза и погружаюсь в себя.

- Слушай мой голос. Загляни в себя и найди источник внутри... - его голос становится мягким и расслабляющим, - Почувствуй силу огня, что заключена в нем...

Следуя за его голосом, я погружаюсь все сильнее. В какой-то момент передо мной появляется огненное нечто, что видимо и есть источник. Как будто само пламя, вокруг которого летают искорки, готовые в любой момент ужалить.

- Зачерпни силу из источника, словно набираешь краску... - продолжает вести меня Наставник, - как будешь готов, нарисуй мысленно перед собой круг силой огня...

Это ставит меня в тупик, но делаю то, что он говорит. Этого голосу здесь и сейчас хотелось следовать. Понимаю, что на меня воздействуют, но не чувствую опасности. Вспомнилось детство и уроки рисования. Макаю свой внутренний взор в пламя и набираю силу огня. Круг, значит... попробуем. Мысленно представляю, как вывожу круг перед собой. Нет желания удивляться, но у меня получается. Появляется тонкая линия, которая словно горит и вибрирует, замыкаясь.

- Молодец, у тебя получилось, - поощряет Мастер, - сохраняя этот образ, открой глаза... вытяни ладонь вперед, и представь, как круг... появляется перед тобой.

Повторяю за словами Наставника. Чувствую, как через руку проходит жар. А спустя мгновенье, прямо перед ладонью проявляется круг огня, который зависает в воздухе. Продержался он несколько секунд, после чего затух.

- Впечатляет, но что это дает? - задаю вопрос.

- Возможность составлять узоры. Или плетения. Называй, как хочешь. Если кратко, то нужный узор дает нужный эффект. Есть

законы и правила, по которым это работает. Я тебя научу, - добавил он, когда увидел мою поднятую бровь, - Пример, с которого начинают тренировки - щит огня. Представь круг, который пересечен с квадратом. Вот тебе самая простая защитная форма. Отбить сможет разве что плевок. Но для тренировок подходит. Дальше плетение усложняется. Можно задавать определенные свойства. Повышать физическую защиту или магическую. Как урон будет распределяться по щиту. Атакующие свойства. Вариантов много.

- Как понимаю, это не единственные возможности?

- Разумеется. На твоем уровне это пока не доступно, но если забегать вперед... Плетения становятся объемным. Можно создавать автономные модули, под шаблонные задачи. Например, заклинание, которое ищет слабость в защите противника и подстраивается. Или защита, которая подстраивается под атаку. Если сравнивать с обычным умением огня, то это способ придать форму пламени и усилить его.

- Чем-то напоминает наше программирование, - я задумчиво прокомментировал его лекцию.

- Защитный периметр строится на этих же принципах. Плетения можно вкладывать в вещи. Артефакты, как вы их называете. Создаются автономные модули, отвечающие за определенные задачи. Потом это вкладывается в артефакты и объединяется в единую сеть. Привязать к источнику маны и готово.

- Чувствую, не все так просто.

- Разумеется, от твоего уровня зависит качество и тонкость, с которой сможешь работать. А от интеллекта, какого масштаба плетения создавать. Ты смог поднять его выше сотни, поэтому первое время будет легко. Но рано или поздно, этого перестанет хватать. - ответил он.

- То, что нужно развиваться и так понятно, - улыбаюсь я, - раз уж зашел разговор, то чем отличаются игроки по уровням? Есть какая-то классификация или пример для сравнения?

- Есть. Все относительно, как понимаешь, но если нужен пример для сравнения... На своем уровне, если ты выложишься,

то сможешь уничтожить дом. Придется постараться, но сможешь. Игрок сотого уровня, сможет уничтожить такой дом одним ударом. Под домом я подразумеваю ваши стандартные высотки. Игрок двухсотого - легко сможет уничтожить небольшой квартал. Трехсотый - разнесет половину города. Четырехсотый - может и город уничтожить. Это относительно, потому что зависит от специализаций и умений. Но Игроки высоких уровней крайне опасны - это факт.

- Какой уровень максимален? - задаю интересующий меня вопрос.

- Пятисотый. После него заканчивается набор уровней, - отвечает кратко наставник.

- А дальше что?

- Дальше... дальше становишься богом. А у них уже своя градация.

- Так-так, значит возможность богом стать есть? - заинтриговал он меня.

- Да, но чтобы до этого дойти... Нужно очень и очень много времени. Еще удача, тоже очень много. Чем выше по уровню, тем больше риск и опасность. К тому же, среди богов своя конкуренция и им не нужны новички. Так что все не так просто. Хотя мне нравятся твои амбиции, - усмехнулся он.

- Да я пока и не собираюсь становиться богом. Но сама возможность радует, - отвечаю ему. - А чем бог отличается от обычного Игрока?

- Бог оперирует Силой напрямую. Игрок ограничен навыками и умениями. - Это как? - не понял я.

- Это когда Сила принимает любую форму по желанию бога. - вот так вот. Есть над чем подумать.

Время до вечера потратили на мое обучение. Это оказалось не так просто, как выглядело. Представить круг - не сложно. Представить круг, в который определенным образом вписан квадрат - уже сложнее. Представить круг и квадрат, в которые вписана роза ветров, причем линии разной толщины, с соблюдением пропорций - задача на порядок сложнее. А ведь это

только самый базовый уровень. После того, как мне удалось это сделать, Наставник поставил следующую задачу - повторить на время. По его словам, щит должен формироваться мгновенно. Для этого нужно обучить подсознание самому все делать. То есть, перевести навык с осознанного на неосознанный уровень. Меня спасало только одно - повышенный интеллект. В противном случае, будь я обычным человеком, обучение затянулось бы на неизвестное количество времени. А так, со скрипом, но справлялся.

Вечером снова обсуждение итогов и составление плана на день. Сегодня отряд поохотился гораздо результативней. Удалось найти скелетов 20-25 уровня и славно прокачаться. Бойцы счастливы. В нашем мире поднять уровень после десятого гораздо сложнее. Потому что подходящие монстры редкость и они опаснее. А здесь считай курорт.

Следующие дни были похожи друг на друга. Дома все спокойно. Настя на третий день обеспечила подачу воды и взялась за еду, благо набрала с собой семян. Пришлось отдельно перекопать землю, но ее стебли справились с этим. Особо не присматривался к деталям, чем она там занимается. Ее зона ответственности, вот пусть и разбирается. Тем более девушке это нравилось. Бойцы стабильно набирали один-три уровня за день, что всех радовало. Когда кто-то преодолевал двадцатый, Наставник активировал в нем навыки на выбор. Можно выбрать и все из списка, то была прямая зависимость между шансом выпадения нового навыка в сражениях и уже имеющимися. Чем больше знаешь навыков, тем меньше шанс, что получишь нечто новое.

Ритуал передачи простой. Подходил я, брал бойца за руку и прикладывал ладонь к ладони. Руки окутывало пламя. После чего, я произносил пафосную фразу серьезным тоном. Во славу Ордена, служи достойно. Можно обойтись и без всей этой мишуры, но народ впечатлялся, что добавляло мистицизма к ситуации. С новыми навыками боеспособность выросла в разы, что сказалось на результате. К шестому дню, средний уровень группы приблизился к тридцатому.

Отдельно отобрали десять кандидатов, чтобы передать умение огня. Почему не всех - на это есть несколько причин. Так то, любой Игрок мог получить сколько угодно умений и навыков. Наставник это подтвердил. Но вот прокачать... Распыляться - стратегия проигрышная. Нет смысла иметь сто неразвитых умений. Игрок с одним, но максимально прокаченным гораздо... гораздо опаснее. Вторая причина - огонь должен быть поощрением для избранных, а не легко доступен для всех.

Потому что умение это серьезное преимущество и я банально не хотел давать его всем подряд. Третья - даже не смотря на выгоду, не все люди хотели его брать. С одной стороны да, круто, а с другой, если человек не хочет, то и заставлять смысла нет. Четвёртая - есть ведь и другие умения. А нам не нужны только маги огня. Другие тоже очень даже востребованы. Скоро Андрей докачает лечение до пятидесятого и сможет обучить навыку троих людей. Наставник говорил, что в убежище его расы будут и другие учителя, так что появится возможность заиметь магов разных направленностей.

Обучать, кстати, магии огня буду не я, а наставник. Мой лимит на три ученика никто не отменял. А вот у него такого не было. Инициацию тоже проводили с шиком и блеском. Не знаю, как это делал Наставник, но он на мгновенье воспламенял кандидата, не причиняя ему вреда. Вот стоит человек. Вот его охватывает пламя. Вот все нормально и я говорю пафосную речь, которая впечатляет людей. Тонкости пиар политики, чтоб его. Инициацию провели в один из первых дней, как мы сюда пришли, поэтому бойцы успели немного прокачать умение. Но до меня им далеко.

У скелетов повыше уровнем попадалось оружие, которое даже спустя столько времени превосходило кустарное производство земли. Так что, постепенно все перевооружались на настоящие боевые аналоги. Внезапно для меня обнаружилось, что многие перевалили сотый уровень в базовых характеристиках. После чего проходили эволюцию. Что сказать... сто очков в любой характеристики - это мощь. За ловкачами сложно уследить, а силачи способы ударом пробить каменную стену. Нужно тоже подтянуть эти характеристики

Попутно занимался с Наставником. Отрабатывали плетения. Теперь, немного сосредоточившись, мог вызвать щит, который способен отбить пару атак противника равного уровня. Не шибко сильно, но сила огня и не приспособлена под защиту. Так что результат хороший. Мастер показал мне защитную систему. Что сказать... мои успехи на фоне работы профессионалов выглядели как детские рисунки. Тончайшие нити, которые я мог едва рассмотреть. Сложнейшие узоры. Без Наставника не разобраться. Благо он указывал, что делать и куда смотреть. Чувствую себя новичком программистом, который залез в код системы обороны. Кроме щита научился делать гранаты. Подбираешь камень, внедряешь в него нестабильную структуру и кидаешь. Не эффективно, но забавно. Зато, если таким образом заминировать... Например, дорогу, где пройдет противник, то эффективность возрастает в разы. Потому что удар происходит за

счет огня и осколков. При этом есть время восстановить ману. Способ не для всех ситуаций, но может пригодиться.

- Мастер, а вы что-нибудь знаете о друидах, что на нас напали? - во время передышек мы вели беседы с Наставником.

- Подробностей нет. Миров и рас великое множество. Очевидно, что они тяготеют к силам природы. Но таких много, - ответил он, - эти хотя бы отдаленно похожи на ваш вид. А есть миры, где живых существ в привычном понимании нет. Например, где вся живая природа - единый разум. Если туда попасть и повредить хоть одному растению, то долго не проживешь.

- О как, учту. Давно спросить хотел, а монстры быстрее уровень набирают, чем Игроки?

- Верно подметил. Особенно на начальных уровнях. Но цена за это - потеря разума. Вот и получаются сильные, но тупые хищники. - подтвердил он мою догадку.

Наш рейд подходил к концу. Сегодня отправляемся к ближайшему зиккурату, чтобы уничтожить. Предстояло пройти путь в двадцать километров от базы. Перед этим тщательно выспались и подготовились. На таком расстояние пейзажи не сильно менялись. Наставник рассказывал, что рядом есть город, где шли боевые действия. Надо и туда наведаться. Интересно взглянуть, как жили в другой цивилизации.

- Мастер, а почему здесь не охотятся Игроки из других миров? Ведь удобное место, - то, что мы шли с отрядом, не мешало нам переговариваться.

- Во-первых, после войны, сунуться сюда было чревато. Да и не так много рас может позволить пробить портал куда захотят. Большинство пользуется стихийными, а это как получится и не всегда ведет туда, куда надо. А во-вторых, кто сказал, что здесь больше никого нет? - дал он внезапный ответ.

- То есть, есть шансы повстречаться с другими Игроками?

- Такой шанс есть всегда и везде. Не стоит забывать об этом. Но не думаю, что здесь бродят Игроки выше сотого уровня. Для них в этом нет смысла.

Есть над чем подумать. Нужно быть аккуратнее. Я огляделся вокруг - интересно рассматривать этот пейзаж и представлять, как было раньше. Ведь это другой мир и природа должна быть другой. Наша цель где-то впереди. Сейчас мы пробирались между

скал, чтобы забраться повыше на холм. Перед тем, как нападать, хотелось осмотреться и понять, с чем придется иметь дело. Для этого я шел впереди отряда. Здесь неизведанная территория, так что может быть опасно. Хотя о чем я говорю... в любом случае опасно. Чужой мир, полный последствий от войны двух цивилизаций. Кто знает, какие еще сюрпризы скрываются вокруг.

Выглянув за очередную скалу, увидел то, что мы ищем. Махнул своим, и они рассредоточились по местности, скрываясь. Схожу, проверю, что там. Присев и держась в тени, медленно двинулся поближе, чтобы как следует рассмотреть. Зиккурат, а как я понимаю, это именно он передо мной высился вдалеке, был... не похож ни на что земное. Ожидал увидеть здание или сооружение, а увидел... Яйцо? Это нечто парило в воздухе, что само по себе необычно. Вытянутое по высоте и кажется, покрыто чем-то похожим на чешую. Противников не видно, что настораживает. Мы подошли со стороны скал, а точнее трещин в земле. Потому что высота в два три метра явно не тянула на гордое название скалы. Яйцо же находилось в середине долины. Возможно, здесь даже раньше находился живой лес и озеро, а эта хреновина все выжгла.

- Наставник, можешь, что сказать по этим штукам? - задаю вопрос.

- Нет, Олег. К сожалению, мне о них ничего не известно. Только, что вокруг них всегда крутятся монстры и охрана, но подробностей не знаю. - отвечает тихий голос у меня в голове.

- Как же так? Я думал, что ты в курсе происходящего в твоем мире, - удивляюсь его ответу.

- Вот так. Фракция смерти не афиширует эту технологию. А в мир они забрасываются только после победы, когда уже некому их изучать.

Вот оно как. Значит, придется лезть и проверять. Вернулся к своим и поделился, что увидел. Интересных идей, что делать, ни у кого не возникло. Есть непонятная штука, которую нужно сломать. Есть информация, что рядом с ней должны быть защитники, которых не видно. Значит, кину в нее фаерболом и посмотрим, что произойдет. Предупредил своих, чтобы приготовились отступать в случае чего. Была у меня надежда, что получится разрушить яйцо с первого удара и на этом все закончится... Но сомнительно, что все окажется настолько просто. В любом случае, особо вариантов нет, а значит... Понеслась.

Вливаю половину маны в огненный шар, прицеливаюсь и

отпускаю. Словно в замедленной съемке, фаербол не спеша приближался к цели. На самом деле, все происходило очень быстро, просто мое восприятие сильно усилилось. За несколько метров до попадания, от зиккурата метнулись тени, пытаясь оставить шар, но тот пробил и врезался. Взрыв, и ближайшую стенку разметало. Во все стороны полетели ошметки чего-то темного. Думаю, что реакции не последует, но в этот миг яйцо взрывается роем сгустков тьмы, которые начинают мельтешить вокруг. Чешуйки, которые наблюдал ранее, превращаются в темных и хищных ос. Шум нарастает, готовлюсь к нападению, но вдруг сгустки начинают разлетаться и врезаться в землю вокруг.

Что за чертовщина?! Это все... внезапно земля вокруг начинает шевелиться и из-под пепла медленно поднимаются скелеты. Десять... двадцать... да тут их не меньше сотни. Все в районе сорокового уровня. В основном обычные скелеты, но есть и в форме животных.

- Занять оборону! - доносится сзади голос Игоря.

А вот это, верно. Такую толпу просто так не разбить. Благо наши заняли удобное для обороны место и скелеты не смогут наброситься сразу все. Поднявшись, скелеты бросились вперед. Молчаливо и резко. Самое сюрреалистическое в том, что они не издавали звуков. Скрежет брони, скрип шагов... вот и все. Ухожу в сторону и скрываюсь, пропуская толпу к своим. Мне одному с группой сороковых уровней встречаться смертельно опасно. Даже учитывая, что скелеты сами по себе значительно слабее людей. Прятаться помогает скрытность и плащ тьмы, который для таких ситуаций просто находка. Бросаю взгляд на яйцо и замираю.

А зиккурат не так прост, как хотелось бы. Высотой он был приблизительно восемь метров и сейчас... трансформировался. Присмотрелся к нему и увидел надпись:

Страж смерти. Уровень 80.

Огого. Да это целый рейдовый босс. После того, как сгустки от него отделились, яйцо стало походить на обгрызенное яблоко. Оно постепенно сужалось в размерах, перестраиваясь. Высота замерла где-то на четырех метрах, после чего у него выдвинулись ноги, на которых он рухнул на землю. Видно не может просто так летать. Внутри стало разгораться красное свечение с бегающими темными искрами. За этим выдвинулись щиты, которые постепенно закрывали доступ к его сердцу.

Я понимал, что это очень опасный противник. Оценивать его не мешало просчитывать ситуацию и готовить удар. В тот момент, когда стали выдвигаться щиты, я почувствовал, что это самое

подходящее время для атаки. К этому моменту в шар была вкачена вся оставшаяся мана. В одну секунду произошло несколько вещей. Шар с максимальной температурой и уроном проскочил внутрь. Щиты захлопнулись. Я почувствовал, как удар пришелся точно в сердце Стража и прозвучал взрыв. Броня вспухла, и его стало заносить в бок, после чего он с шумом завалился и упал. Есть попадание!

Чувствую, что это еще не все и главное не дать ему подняться. Оглядываюсь на своих и бегу к ходячему зиккурату. У команды дела шли хорошо, уже треть скелетов уничтожена. Слаженный отряд, в удобной позиции, со щитами и хилом… Они могли справиться и с более грозным противником. Не стоит забывать про новые навыки, которые дал Наставник. Видел всполохи пламени. Это новоиспеченные маги огня развлекались. Настя также вносила лепту, замедляя и убивая противников.

Вижу, как страж пытается подняться, но у него это получается плохо. Пока плохо, но в любой момент все может измениться. Выхватываю топор, побегаю и бью с размаху по ближайшей… лапе. Не знаю, как это назвать. То ли клешня, то ли лапа, то ли нога. Но это неважно сейчас. Его опорные конечности длинной под два метра. Самая тонкая часть у основная. Туда и приходится мой удар, но топор отскакивает. Проблема… Присматриваюсь к нему. Вблизи видно больше деталей. То ли металл, то ли плоть. А может и то и то одновременно, совмещенное безумным способом. Эта штука спокойно держала мой удар. Чувствую, что обычный земной топор просто разбился бы при попадание. Хорошо, что у меня артефакт. Думай… Думай…

Не смотря на весь поток мыслей, прошло крайней мало времени. Ускоренное мышление - это нечто и очень выручает. Кровавый туман здесь бесполезен, потому что нет крови. На огонь не хватит маны. Что еще… Плащ! Его прелесть в том, что он как защита так и оружие. По сути, частичка тьмы, которая может принять любую форму. Вызываю, концертирую в одном месте и наношу удар. Плащ оборачивается вокруг ноги. Вижу, как ее очень медленно разъедает. Ничего себе плащик… Надо ему помочь. Размахиваюсь и бью топор, максимально усиливая удар. Еще и еще. По немного, но страж поддается. Не прошло и десяти секунд, поэтому он не успел подняться. Внезапно чувствую опасность и резко ухожу в сторону.

Там где я стоял, землю вспарывает темный луч. Смотрю на стража - створки щитов раздвинулись и оттуда виднеется обугленное сердце, которое и ударило. Ах вот как он атакует. Судя по отметинам на земле, если такой удар придется по нашему отряду, то живых не останется. Маны накопилось на

слабый шар и я воспользовался возможностью, чтобы нанести еще один удар в сердце. В сравнение с первым разом эффект меньше, но был. Страж снова заваливается на бок, что дает мне возможность продолжить рубить его ногу. Натравить плащ, удар топором. Еще... еще... еще... аррр... ты начинаешь меня доставать, злюсь я. Оружие вспыхивает пламенем и на последнем ударе удается отрубить ему одну конечность. Отлично! Шансы на выживание повысились.

Снова чувствую опасность и ухожу в сторону. Я его явно разозлил, поэтому отбегаю в сторону, чтобы направить атаки в сторону от отряда. Даже при том, что остался без одной ноги и лежал на боку, страж оставался вертким и быстрым. От его лучей получалось уходить буквально в последний момент. Об контратаки в таких условиях не шло и речи. Поэтому я ждал, пока восстановится мана.

Через пару минут он преподнес мне сюрприз и перестроившись, стал подниматься. Вот черт. Внезапно, одну из его опорных ног оплели растения. А вот и Настя подошла. Бросаю взгляд на отряд, они почти разобрались со скелетами, и девушка с парой бойцов пришла на помощь ко мне.

- Не попадите под луч, он быстрый! - предупреждаю их.

Это излишне, потому что внимание стража было посвящено только мне. Тем временем растения Насти буквально связали его конечность, от чего он снова упал. Бойцы подскочили к нему и стали рубить. Вооружённые не земными топорами, а которые добыли здесь. Гораздо более высокого качества. Поэтому не стоило опасаться, что сломаются. У бойцов получать даже лучше, чем у меня, потому что раскачены в силу. Если у меня тридцать пять, то у них за сотню. Серьезная разница. Потребовалось совсем немного времени, чтобы страж лишился еще одной конечности.

Видимо он понял, что такая тактика приведет к поражению, поэтому стал трансформироваться. Втянув оставшиеся две ноги, он перетек в другую форму. Интересный способ встать... После чего из него вылезли два жгута, которые стали проворно бить по нам. Единственный плюс для нас и минус для него, то, что он окончательно потерял возможность перемещаться и поворачиваться.

Тут стали подбегать и другие из отряда, после чего началась тупая рубка. Толстый и крепкий монстр, который сильно бьет, но не поворачивается. И мы, которые бегаем вокруг, уворачиваемся от ударов и наносим слабые укусы. Основные удары держали танки или просто уходили от них. Но даже прокаченный боец отлетал в сторону от пропущенного удара. Его быстро поднимал Андрей, но все равно сила впечатляет. Стали появляться первые

раненные, которые отползали в сторону и там восстанавливались.

- Настя, нужно развороти ть ему броню по центру! - кричу девушке.

Она понимает меня и ее растения устремляются к корпусу, где сначала вгрызаются и проникают внутрь, после чего начинают ломать броню. Плюс растений в том, что они сначала могут быть очень маленькими и верткими, а после быстро набрать силу. По крайней мере, если рядом есть маг леса. За время боя мне удалось восстановить ману, поэтому я готовил удар. Буду бить в режиме форсажа, под усилением.

Насте удалось разломать центральную пластину, обнажив внутренности Стража. Ну точно, полумашина, полумертвое существо. Какие-то устройства вперемешку с органами. Вот, что открылось нам. Жду подходящего момента... Интуиция подсказывает, и включаю режим форсажа. Мир дергается, и я вижу глубину. Бесконечное количество ходов и путей, которыми мы можем пойти. Действия каждого бойцы и последствия. Понимаю, что если ничего не сделать, то Страж нас просто запинает, взяв на измор, уж слишком он толстый. Самое уязвимое место, как и думал - то, что назвал сердцем. Мозг лихорадочно просчитывает варианты и лучший момент для удара. Делаю несколько шагов в сторону, занимая идеальную позицию. В руках уже гудит ярчайший фаербол, готовый сорваться с рук. И вот... наступает момент, отпускаю, и огненное солнце устремляется к противнику. Попадание... вспышка... и сердце буквально выжигает.

Форсаж заканчивается, и кое-как отползаю подальше, чтобы он меня не задел. Страж еще жив. Знал, что так будет, но еще я знал, что только в этом случае мы победим. После попадания противник сильно замедлился, хоть и продолжил атаковать. Теперь он был не опасен. Следующие полчаса превратились в тупую рубку. Сначала отрубили одну конечность, потом другую. Когда ему нечем было защищаться, расковыряли окончательно броню и разрушили все внутренности. После чего, монстр наконец-то затих и от него отделился ярчайший сгусток, который разделился на весь отряд.

Получен уровень 59

Плащ тьмы +2

Огненный шар +4

Ловкость +3

Сила +3

Интеллект + 7

Дух +2

Интуиция + 2

Выносливость +2

Оглядываюсь на отряд. Настя взяла пятидесятый, Андрей сорок пятый, а Игорь сорок шестой. Остальные же бойцы стали в районе от тридцать пятого до сорокового. А хорошо мы опыта получили. Все же выгодно убивать сильных монстров. Но здесь нам повезло. В очередной раз. Просто тупая и жирная тварь. Чувствую, будь это Игрок такого уровня, он бы нас уничтожил.

Глянул окно персонажа. Так... у меня еще с прошлого раза очки характеристик оставались, а с новыми уровнями их накопилось сорок восемь свободных... Однозначно довожу дух до сотни, там не хватало шестнадцать очков.

Поздравляем, получено достижение "Духовный" 4 уровня. Бонус +10 духа.

Стоп... А где достижение за самый первый и предложение эволюции? Походу дела меня обошли, а значит, в нашем мире есть серьезные маги. Печально... А с другой стороны, это хорошо. Чем больше сильных Игроков, тем лучше. Спросил у Мастера насчет эволюций, и он меня расстроил тем, что можно взять только одну. Вот так вот. Но в любом случае маны стало гораздо больше, так что я рад. Был соблазн довести интуицию до пятидесяти... но не стал. Это не такая уж и полезная характеристика. Да, она дает значительное преимущество и уникальная, но тот же интеллект для меня гораздо важнее. Поэтому закинул все очки туда. Нужно первым успеть набрать две сотни. Вот что главное. Немного подумал, и вложил все очки навыков в умение огня. Все же, это моя главная ударная способность.

Сейчас мои характеристики выглядели так:

Уровень 59

Сила +38

Ловкость +36

Интеллект +159

Выносливость +34

Интуиция +36

Дух +110

Скрытность 2

Ускорение 14

Взгляд 1

Огненный шар 31

Умение огня 68

Регенерация 13

Кровавый туман 11

Плащ тьмы 3

Топор вырос до 42

Глава 24. Домашние дела

После того, как страж пал у нас хватило сил только чтобы немного отойти в сторону. Следующий час восстанавливались и переводили дух. Бой оказался не опасным, но сильно изматывающим.

Когда пришли в себя, собрали трофеи. Со скелетов набралось приличное количество брони и оружия. Отдельно отламывали защитные пластины от босса. Возможно, получится приспособить под нужды отряда. Представляя, как все это придется тащить, бойцы тихо матерились, но в целом были довольны. Жертв не было, уровни подняли хорошо, добычу взяли. Грех жаловаться.

Сегодня по плану возвращение домой. Даже на базу не стали заглядывать. Всем хотелось поскорее вернуться, потому что эти серые пейзажи и спартанские условия давили на психику. Как и при переходе сюда, построились в шеренгу и запрыгивали по одному. Я замыкал. Шаг вперед, межмировая болтанка, и вот он, родной мир.

- Как не привычно... видеть столько красок, - сказала Настя, когда мы собрались все вместе.

- Ага. Цени, что живешь в живом мире, - ответил ей.

Интересно наблюдать за бойцами. Удачное возвращение из похода, буйство красок и зелени вокруг подняли настроение в отряде на новую высоту. Даже не смотря на то, что вернулись вечером, на фоне чужого мир, наш пестрел изобилием жизни. Необычное ощущение... родное и приятное.

Возвращение отряда произвело фурор. Все знали, что мы отправились в поход, но никто кроме орденцев не знал куда. Если представить, как это выглядит со стороны людей... Вот группа бойцов ушла куда-то на неделю. А вот она вернулась серьезно прокачавшись и с оружием, которое сложно отнести к земному. Даже не смотря на то, что военная мысль в вопросе холодного оружия была схожа в обоих мирах, все равно... слишком образцы отличались. Далекий человек может и не поймет, но те, кто хоть немного разбирается и соображает крепко задумаются, где это нам удалось достать. Учитывая, что бойцы имели прямой запрет на распространение любой информации о делах Ордена, даже косвенным способом, но при том, что это не мешало им нагнетать интригу... В поселение вспыхнул нездоровый ажиотаж. А когда те, кто еще не вошли в Орден, узнали о новых навыках, которые достались нашим... Рейтинг орденцев взлетел до небес. Мне постоянно докладывали, что люди очень интересуются, как же к

нам вступить. Что, понятное дело, меня устраивало.

Сегодняшним вечером отдали приказ всем отдыхать, потому что поход все же оказался не таким простым. Так что бойцы, немного пошумев и похваставшись, разошлись спать. Оставив людей строить сумасшедшие гипотезы и предположения о нашей удачи. Как-то стихийно возникло, что пошел слух, мол это только благодаря мне было достигнуто. В целом да, в чужой мир вел именно я. Но новые уровни заслуга самих бойцов. Но тем не менее, мой персональный рейтинг тоже вырос в глазах остальных людей. И есть у меня подозрение, что это именно Настя постаралась над мои образом и в запускание слухов. Умница, что сказать.

Как следует отдохнув, собрались кругом лиц, которые отвечали за принятие решений.

- Ну что, какие дальнейшие планы? - поднял вопрос Андрей.

- Нужно проверить всю добычу и оружие, что мы принесли. Можно ли улучшить, доработать или еще что. Да и распределить между бойцами, - ответил ему Игорь.

- Сколько у нас сейчас бойцов вне Ордена? - задаю вопрос.

- Суммарно около трехсот. Это те, которые достигли десятого уровня. Мы тут тоже без дела не сидели, пока вы геройствовали. - ответил Дед.

- Нужно отобрать максимум половину. Пусть из тех, кто ходил в поход, собирают себе группы. Сто пятьдесят человек, плюс минус, это нужно создать отдельную инфраструктуру в форпосте, чтобы такое количество разместить. Придется поработать. Да и нужно держать планку. Орден только для лучших. - на мои слова остальные согласно кивнули. - Настя, Андрей, решили, кого себе в ученики возьмете?

- Да, уже присмотрел троих, кто по характеру подходит, - ответил парень.

- У меня только две кандидатуры. Те, которые мне помогали с выращиванием растений. Они фанатики и любят это дело, так что я однозначно за них. - отвечает Настя.

- Они же вроде не бойцы? - уточняю у нее.

- Да, простые девушки. Но можно их прокачать. Результат

будет хуже, чем если бы они сражались в полную силу, но тем не менее. Человек с образованием и правильной подготовкой сделает с силой леса гораздо больше, чем обычный боец, - аргументирует девушка свою позицию.

- А сам они что думают по этому поводу?

- Мечтают, - усмехнулся девушка, - и готовы на любые риски.

- Хорошо. Даю добро. Тебе за них отвечать. Третьим тогда возьми бойца, из тех, что в походы ходили. Боевые маги нам тоже нужны.

- Олег, ты еще про меня забыл. У меня ведь есть навык, усиливающий отряд. Он тоже достиг пятидесятого, так что я присмотрел себе учеников, что помогают мне в руководстве отрядом.

- Это... хорошая новость, - улыбаюсь ему.

От одного Игоря был серьезный прирост ко всему отряду, а когда прибавится еще три Игрока с таким навыком... это серьезно. Нужно проверить, суммируется ли бонусы на отряд. Если нет, то все равно хорошо. Проще разделять на группы.

Дальше обсуждали ситуацию в целом и планы. Следующий поход планируем через неделю, пока займемся делами в этом мире. Нужно отобрать бойцов, подготовить припасы, продумать, как обустроить такое количество людей. Да и пора мне плотно заняться налаживанием связей с другими поселениями.

Так следующая неделя и прошла. В постоянных встречах и переговорах. Прошло достаточно времени с момента старта Игры, чтобы люди адаптировались и привыкли к обстановке. Сначала была неразбериха, потом народ сбивался в небольшие отряды. Удачливые разрослись до поселений. Одним из самых крупных была группа Барона. Она уже насчитывала несколько тысяч человек. Подходил к концу третий месяц со старта и в городе вырисовывались свои группировки. Постепенно рождалась новая экосистема.

Внезапно прояснился вопрос со светом и водой. Оказалось, что предприимчивые люди захватили соответствующие инстанции и поддерживали их работу. За воду и за электричество отвечали разные группировки, но хватка была у обоих. Главная проблема в том, что погибло много специалистов. Но не все. Поэтому эти ребята активно агитировали к себе тех, кто хоть немного был в теме. Не знаю, как там все у них было устроено, но

они справлялись. Выгода же их была в том, что они вполне могли отключить определенные районы и дома. Благо там стояли автоматизированные системы, которые могли сделать и не такое. Так что группировки банально собирали налог за пользование. Сильно не зарывались, брали ресурсами и услугами.

Мы договорились с ними именно на второе. Для этого мне пришлось переться на окраину города, но оно того стоило. Всё-таки остаться без света и воды... не хотелось. Понятное дело, что у них было не все так просто. Вода и свет это еще и коммуникации, которые могут выйти из строя. Но пока как-то справлялись. Многие желали занять их место, но ребята хорошо укрепились и умело маневрировали между интересами поселений, так что их принимали. Это навело меня на мысль, и я прояснил пару вопросов у Наставника.

- Мастер, а ты не в курсе, почему связь и машины перестали работать? Причем насколько помню, автомобили не сразу сломались, - спросил я.

- Сложно сказать... На каждый мир Сила влияет индивидуально. Где-то даже физические законы меняются. А насчет того, что вначале работали... так не сразу же изменения происходят. Да и Сила не равномерно заполняется.

После этого я заинтересовался вопросом и стал общаться с людьми по теме. Внезапно выяснилось много интересных деталей. Оказывается, основная проблема со связью была в операторах. Банально все вышки и инфраструктура вышли из строя. Это я принял, как данность, что связи нет и не интересовался этим. Но нашлись умельцы, которые разбирались в вопросе. Что интересно, в нашем поселение тоже были такие люди. Они и прояснили мне этот момент. Вся сложность упиралась в... отсутствие подходящей аппаратуры. По сути, нужно было строить операторский бизнес с нуля, что в условиях кризиса было проблематично. Откуда взять нужные детали? Заказать-то неоткуда. Сейчас же вопрос связи решался только на коротких дистанциях. Но это мне и так было известно. Наши отряды стандартно вооружены набором раций и могли переговариваться между собой. С интернетом тоже все не просто. Наладить локальную сеть между своими компьютерами - пожалуйста. А вот глобальную - задача совсем другого уровня.

Машины же... задачу пытались решить многие, кто разбирался в автомобилях, но пока, насколько мне было известно, успехов не было. Хотя мне доложили, что есть надежда в скором времени исправить вопрос.

Сначала я себя поругал, что не интересовался столь важными

вещами, а потом... забил. Разбираться во всем и не нужно. Благо, меня окружали умные люди. Правда я общался в основном по боевой части... а ведь помимо нее, еще была и социальная структура, в которой тоже есть свои звезды.

Незаметным для меня образом, у нас появился самый настоящий завхоз. Точнее, появилась. Звали ее Леной. Не совсем незаметно, конечно, но просто за всеми последними событиями, я не особо обращал внимание на мирские дела. А тем временем, Леночка, как ее называли за глаза, взяла большую часть организаторских вопросов, касательно распределения и учёта добычи, да и всего быта на территории базы. Женщина, конечно, интересная. Лет под тридцать, молодая. Несмотря на то, что блондинка, умная и даже жесткая, когда дело касалось обязанностей. Как мне по секрету сказала Настя, между ней и Игорем были особые отношения. Что лично меня только порадовало. Хотя это может привести к образованию сильной оппозиции, которая может сыграть в будущем против меня.

Но, если быть честным с самим собой, я не боялся предательства. Да, будет неприятно, и я регулярно присматриваю за ближним кругом, но не фатально. В крайнем случае, всегда можно уйти и начать заново. Когда ты сам по себе представляешь мощную и самодостаточную боевую единицу, то... не пропадёшь. А насчет власти и влияния, да и бог с ним. Для меня это не особо ценно. Становиться сильнее, исследовать чужие миры, вот что влекло меня. Да и в любом случае Орден останется за мной, а соответственно и все люди, которые в нем. Так что предательств я не боялся. Но, как говорится, доверяй, но проверяй.

Кроме Лены, были и другие интересные моменты. У нас образовалась целая группа... крафтеров. Тех, кто занимался изготовлением оружия и обработкой добычи. Люди в теме, тоже фанатики. Их ценили и уважали. Я интересовался у Наставника темой изготовления артефактов, и там тоже есть свои перспективы. Моя сила огня и умения рисующего, в будущем даст возможность накладывать узоры на предметы. Я и сейчас мог это провернуть, но результат будет настолько жалок, что лучше не рисковать. А то и взорваться может в руках. Но при развитии способностей... Начиная от одноразовых артефактов с вложенным заклинанием, продолжая оружием, и заканчивая шедеврами. Например, никто мне не мешает превратить все наше здание в один защитный артефакт. Ага, через пару лет, когда подучусь, как следует.

За эту неделю меня настолько достали постоянные переговоры, что хотелось уже побыстрее уйти в новый рейд. Хотя полезного от них было много, так что деваться некуда. Часть

группировок, которые образовались в городе, занимались... сельским хозяйством. Вокруг города хватало полей и различных хозяйств, так что многие, оценив ситуацию и последствия, ударились в тему продовольствия. Единственная проблема, до них всех было далеко добираться. Но они старались регулярно сами выбираться в город. А когда до них дошли слухи, что у нас есть маг леса... То представители нескольких крупных группировок сами прибыли ко мне на переговоры.

Понять их не сложно. Одно дело выращивать растение с нуля. Требуется много усилий и маны. Другое дело, когда немного помогаешь и стимулируешь рост. Если представить, что может сделать та же Настя, если выйдет в какое-нибудь поле пшеницы... то интерес и ажиотаж понятен. В итоге мы с ними договорились на аренду Насти. Понятное, что для девушки это называлось по-другому... Но даты ее похода к ним назначили только после того, как мы вернемся из рейда. Само собой, одну я ее не отпущу. Может сам пойду, может с отрядом отправлю. Даже десяток бойцов сорок+ уровня, может справиться с подавляющим большинством проблем.

Обстановка в городе не так радушна, как казалось. Есть районы, где активно объединялись люди. А есть районы, где победу одержали монстры. И не только мертвецы были среди них. Соваться в некоторые места было опрометчиво даже нашему отряду. Потому что монстры не стояли на месте и с каждым днем становились сильнее. Некоторые, по слухам, не уступали в интеллекте человеку, что делало их опасными. Тот полководец или мать упырей не были единственными. Так что город делился не только между группировками людей, но еще и между монстрами. Если прикинуть к чему это приведет, то нас в дальнейшем ждут кровавые битвы. Мы зачищали монстров, как могли, но на окончательную победу уйдут еще месяца ежедневной охоты.

И это все, не смотря на обычных бандитов и авантюристов, которые хотели половить рыбку в мутной воде. Разбой, убийства, изнасилования. Когда с этим сталкиваешься, задумываешься, что хуже. Монстры, которые убивали, или люди, которые уподобились монстрам. Так как системы правосудия не было, за преступления наказывали жестко. В лучшем случае, человека просто изгоняли. Хорошо, что, не смотря на ситуацию, падших людей оказалось не так много - это вселяло определенную веру в человечество.

***

- Красиво, - сказала Настя.

В один из вечеров мы собрались тесной компанией во дворе и... отдыхали. А что, почему бы и не посидеть просто так. Настя вырастила удобное и уютное место, где можно скрыться от чужих глаз. Учитывая, что сейчас ночь... считай, мы были одни. Я положил голову Насте на коленки и развлекался тем, что управлял костром, что горел в центре нашей компании. Комментарий девушки относился как раз к этому. Следуя за моей волей и воображением, огонь закручивался в причудливые фигуры.

Помимо нас двоих, здесь еще сидел Игорь с Леной и Андрей с девушкой. Его новую пассию звали Олей. Я с ней не был достаточно знаком, чтобы описать. С виду симпатичная, видно, что ей нравится наш лекарь. Атмосфера была дружественная и не тянула на серьезные разговоры. Наблюдение за парочками натолкнуло меня на один интересный вопрос, который я мысленно задал Наставнику.

- Мастер, как дела обстоят с детьми?

- Ты имеешь ввиду, передаются ли способности детям? - звучит у меня в голове его голос.

- Ага, - настроение расслабленное и спокойное, отвечаю ему также.

- Тут от расы зависит. Если стандартный вариант, где два родителя... То, если они Игроки, то и ребенок тоже им родится. А дальше не все так очевидно, но если обобщить, то в среднем он унаследует где-то по десять процентов от каждого родителя. Но это проявится не сразу, а постепенно и Сила выйдет на пик к тому моменту, когда он станет взрослым.

- То есть, если мама и папа оба сотого уровня, то ребенок станет двадцатого?

- В среднем да. Это если в первом поколение. Но у старых родов, которые принимают активное участие в Игре, с каждым поколением результат улучшается. Причем уровни это не самое главное. Есть еще много неочевидных, но важных вещей. Скорость развития навыков, способность усваивать Силу, изначально более развитые умения... Бонусов у потомственных Игроков хватает. - поясняет Наставник.

- И сильно потомственный Игрок отличается от нового? - у

меня сразу родились мысли о селекции...

- Сильно. Вначале это может и не сильно сказывается, но с каждым уровнем отрыв все больше и больше. При этом учитывай, что у старых родов обычного очень хорошая внутренняя школа подготовки. Это я еще не говорю про уникальные навыки и умения. Но самое главное в другом. Приобретенные и развитые способности в следующем поколением становятся естественными. Не всегда и не у всех, но есть шанс.

- Это как?

- Вот у тебя открылся дух и появился источник маны. Если продолжишь развивать эту характеристику, то есть все шансы, что у твоего ребенка будет источник маны с рождения. То есть, он изначально родится магом. Понимаешь?

- Это... я не знаю, как сказать без мата. Есть над чем подумать, - задумчиво отвечаю ему.

- Это да. Еще добавь, что врожденные способности можно усиливать за счет уровней.

- Интересные вещи ты рассказываешь. А если люди стали Игроками, но не получают уровни? У нас много кто не хочет сражаться.

- Если Игрок не развивается, то он теряет способности к Игре. Его дети тоже их не получат. Так что все, кто останется первого уровня, через пару десятков лет превратятся в обычных людей.

Вот как. Есть над чем подумать. Всё-таки наблюдается в Игре определенная логика. Развиваются те навыки, которые больше всего используешь. А если не применять, то они со временем атрофируются. Да и усиление следующих поколений... Никто ведь не отменял селекцию. Некий аналог игровой аристократии получается. Не удивлюсь, если именно таким образом к уровню богов и приходят.

- Олег... Ау... Ты с нами или пропал? - заметила Настя мою задумчивость.

- А? Да-да, тут. Просто задумался. - вернулся я в мир.

- О чем же ты так глубоко задумался? - усмехнулся Андрей. На его лице читалось любопытство.

- Да вот... Обдумывал, что дети наследуют часть сил родителей-игроков, - тихо проговорил я.

По тому, как блеснули глаза женщин, я понял, что возможно зря поторопился с выдачей этой информации. Или этот охотничий блеск мне показался? Чтобы понять мои опасения... нужно знать сложившуюся ситуацию касательно детей. То, что погибло колоссальное количество людей, всем было очевидно. А любой вид всегда в первую очередь думает о выживание. Поэтому на фоне всех событий, отношение к детям сильно изменилось. Оно и раньше было хорошим, но сейчас... Стало гораздо трепетнее. Если кратко, то детей всячески берегли, а женщин, которые беременели оберегали и даже почитали. Причем это не на уровне приказов сверху, а на уровне изменения внутреннего отношения отдельных людей. Вечная и простая истина. Дети - это будущее. А сейчас будущее было под угрозой, отсюда и изменения в сознание людей.

Как не трудно догадаться, это сильно сказалось и отдельно на женщинах. Желание размножиться от самца с хорошими генами присутствовало всегда... просто сейчас сменилось понимание, кто это такой - хороший самец. Потому что возможности Игры изменили все. Ведь более менее прокачанный Игрок становился гораздо более перспективной особью. Физические параметры, здоровье, которое постепенно стремилось к идеалу. С момента старта, никто еще ни разу не видел Игрока выше десятого уровня, который бы болел. Если добавить к этому способность выживать... То интерес женщин к сильным Игрокам понятен и логичен. Испокон веков они всегда искали тех, кто может защитить. А по нынешним временам, с этим справлялись лучше всего Игроки.

Понятное дело, что взаимоотношения только за счет высокого уровня не построишь. Личность, характер и социальные навыки тоже играли роль. Но... если говорить прямо, то у ребят, по крайней мере, тех, кто был в нашем отряде, проблем с женщинами не было. Только вот, информация, которую я сейчас слил... несколько меняла расклад. Если добавить к обычной ценности детей, ценность ребенка от Игрока... А это более сильное следующее поколение... То тут есть над чем задуматься всем. Любая женщина, если представит, что ее ребенок будет лучше, чем остальные - за такую возможность многое отдаст. Вполне нормальное и здоровое желание. Причем не абстрактно будет лучше, а вполне конкретно - сильнее, ловчее, умнее и выносливей. Главное, чтобы помешательство не началось и ссоры на почве этого. Но чувствую, завтра уже вся база узнает о подробностях. Вот и посидели мирно...

***

Последние два дня на базе оказались напряженными. Принять сто пятьдесят человек в Орден - не то, чтобы тяжело, скорее однообразно и утомительно. А вот, что действительно тяжело, так это организовать поход почти двух сот человек в другой мир. Учесть, что нам там понадобится. Все это собрать. Распределить между людьми так, чтобы унести на себе. Организационных проблем - хватало.

Но и сбавить обороты я считал опрометчивым. Можно, конечно, ходить небольшими партиями. Это проще. Но я хотел иметь под рукой сильную воинскую структуру. Причем хорошо прокачанную. Если бы нам сейчас повстречались те друиды, то все закончилось бы совсем иначе. И всегда стоит помнить, что гости были только единственными о ком мы знает, а не вообще единственными. Так что лучше быть готовым ко всему.

Всю неделю Настя провела в парке, укрепляя защиту портала и осложняя проход посторонним людям. Не то, чтобы я боялся, что кто-то пройдет. Слухи о том, что наш отряд куда-то исчезает, а потом возвращается гораздо сильнее, рано или поздно, но разойдутся. Возможно, даже уже сейчас те, кому надо, в курсе. Но пока они начнут проверять, выслеживать... Мы уже основательно закрепимся в чужом мире. А дальше не так страшно, если кто-то туда проникнет без нашего ведома. Вот придут они... и что? Увидят выжженный и недружелюбный мир? Всех монстров вокруг мы вычистим, а устраивать дальние рейды... это нужна база. Создать которую, понятное дело, мы уже не дадим. Так что время играло на нашей стороне.

За пару дней до старта, по тихому стали переносить вещи и запасы к порталу. Одно дело, когда толпа людей исчезает незаметно, другое дело, если она уходит строем и нагруженная припасами. Поэтому все делалось в режиме скрытности.

Долго думали, кто останется за главного. В итоге решили, что пойдут все. А присматривать останется Лена. Сообщение между базами будет регулярным, так что сможем оперативно реагировать. В этот раз мы уже основательно хотели закрепиться и поставить фарм пепельного мира на поток. Поэтому первую неделю будем все вместе, а дальше в формате смен. Возвращение домой, как отдых. Ротация раз в семь дней. Для бойцов двоякая ситуация... С одной стороны, в чужом мире можно сильно поднять

уровень. С другой стороны, находиться неизвестно где, когда вокруг одни мрачные пейзажи… Это давит на психику. Так что тут вопрос, что поощрение, а что наказание. Можно, конечно, фармить непрерывно всем составом, но мы понимали, что люди это не машины и отдых нужен даже Игрокам. Да и в этом мире дел хватало.

Наконец, приготовления закончены и настал день отхода. Точнее, очень раннее утро, когда все еще сладко спят. Бойцы были заранее проинструктированы, поэтому каждый знал, что ему делать. В промежутке между четырех и пяти утра, отряд небольшими группам собирался в парке, стараясь быть максимально незаметными. Сомнительная маскировка, но хоть меньше внимания к себе привлекать будем. Надежда на то, что рядом не было других поселений и это место считалось нашей территорией. Так что обычных гуляк здесь не было. Поэтому если нас и увидят, то только те люди, которые целенаправленно следят. Но я надеялся, что время войн разведки еще не наступило, и все больше обеспокоены вопросом выживания, чем присмотром за соседом.

Отправить почти двести человек порталом… это та еще задача. Первым ушел отряд первопроходцев, которые уже делали это. Чтобы пример остальным показать, потому что все же народ волновался. Не каждый день отправляешься в чужой мир. Плюс проверить округу на наличие опасностей. А то кто знает, что изменилось за последнюю неделю.

Остальных построили в шеренгу и отправляли по одному. Я, по традиции, был замыкающим. Слушая тихие разговоры новобранцев, думал, какой же их сюрприз совсем скоро ожидает. Ведь те, кто был, как будто сговорившись, не рассказывали подробностей о местности, а только нагнетали интригу. Мир и мир. Да, чужой. Нет, не похож на наш. Ага, бегают самые настоящие скелеты. Не особо опасны. Остальное сам увидишь. Вот, что обычно отвечали на расспросы товарищам. При этом нагоняя туману, а иногда даже подшучивая и приукрашивая. Очередь постепенно сокращались, и вот, наконец-то все отправились. Пришла и моя пора, подумал я, шагнув вперед.

Глава 25. Унесенный

Мгновенье дезориентации и меня выбрасывает в пепельный мир. Ну здравствуй... Первое, что я почувствовал, это опасность. Не думая, ухожу в сторону, выхватываю топор и оцениваю обстановку.

Взгляд фиксируется на оскале животного, которое напряглось, чтобы броситься на меня. Ну уж нет. В момент прыжка ухожу в бок, разрубая монстра пополам. Какой-то он слабый... Успеваю рассмотреть над ним надпись, до того, как она исчезнет.

Зорт. Уровень 11

- Мастер, тебе знакомы эти твари? - задаю мысленный вопрос.

- Да, ищейки фракции смерти. Создаются для того, чтобы выслеживать цель. Хороший нюх и скорость, но хлипкие. Правда обычно охотятся стаями. - выдает выжимку Наставник.

Больше всего зорт напоминал гиену. Только чуть толще и без шерсти. Это первое не скелетообразное существо, которое я встретил в этом мире.

- А оно живое или мертвое создание? - уточняю у Мастера.

- Сложно сказать. Скорее мертвое, чем живое.

- Чем же они столько времени питались? - удивляюсь я. Ладно еще скелеты, там автономная система, которая не подразумевает прием пищи. Но рассматривая внутренности твари, я видел, что у зортов, скорее всего, есть потребности, в том числе в питание.

- Во-первых, не думаешь же ты, что в этом мире остались только скелеты? Скелеты это низшая форма нежите. Обычно в них превращают пленных. После ритуала, обычно теряется десяток уровней, но это окупается дешевизной. Так что, всех, кого ты видел, это бывшие жители моего мира. Но здесь есть и остатки армии некромантов. Такие, как Стражи зиккуратов. А во-вторых, зорты, как и многая другая нежить, имеет свойство впадать в спячку на долгий срок. Так что нет ничего удивительного в том, что они до сих сохранились. Лучше подумай о том, что они здесь делаются.

Разговор с Наставником не мешал мне отслеживать своих бойцов и двигаться к ним. В воздухе витало волнение и чувство опасности, поэтому я спешил скорее найти отряд. Проблема в

том, что бойцы разбросаны по приличной территории вокруг.

- Кому-то не понравилось, что здесь обосновались живые и разрушили зиккурат? - предположил я.

- Вполне возможно, - сухо отвечает Мастер.

- И много здесь в округе тварей собрано?

- Олег, здесь была уничтожена целая цивилизация. Это миллиарды представителей нашей расы. Часть из которых обратили в нежить. За столько времени мало что сохранилось. Но несколько миллионов тварей, как мне кажется, на континенте найти можно. - его голос звучал, как приговор, - Но можешь расслабиться, все они ради вас собраться точно не смогут. Но вот ближайшие - да. Особенно, если найдется монстр посильнее, чтобы объединить.

С того момента, как я вернулся в этот мир, прошло всего несколько минут. Наставник спокойно поддерживал высокий темп мысленного общения. Всё-таки, прокачанный интеллект дает серьезные преимущества.

За ближайшими скалами нашлись первые бойцы. Трое парней, которые сейчас отбивались от десятка зортов. Бойцы из новичков, поэтому им приходилось тяжело. Спасало то, что они успели занять удобную позицию для обороны. Но даже отсюда видно, что есть ранения.

Зорты действовали наскоками. Один отвлекает, другие набрасываются и стараются вцепиться. Мне потребовалось десять секунд, чтобы добежать и ворваться в стаю. Выпускаю плащ тьмы, который окутывает тварей, медленно убивая и лишая обзора. Сам же рублю топором, быстро сокращая поголовье. Еще десять секунд и все кончено.

- Целы? - спокойно спрашиваю бойцов, до которых медленно доходит, что случилось.

- Да, но есть раненные, - вперед выходит один из ребят. Кажется, его зовут Вадим, но не уверен. Даже с моей памятью сложно запомнить столько новых лиц.

- Хорошо. Отдышитесь и вперед за мной. Надо помочь остальным. - отдаю приказ.

При желание, я мог чувствовать состояние каждого бойца в Ордене. И сейчас я ощущал, что все живы, но регулярно получают ранения. Так что ситуация в любой момент могла стать критической. За следующие пять минут собрали еще десяток

бойцов. Вместе с зортами попадались и обычные скелеты. Убивали всех встречных врагов. Нечего им делать на нашей территории.

Скоро встретили группу во главе с Игорем. Настя была с ними. Они во всю сражались с новым видом нежити. Присмотрелся к надписи над ним:

Рыцарь смерти. Уровень пятьдесят.

Мгновенная оценка ситуации и понимаю, что можно не спешить. Наши вполне успешно справлялись. Пусть добивают и получают уровни. Даю отмашку бойцам, что шли со мной, и они атакуют противника в спину. В это время Настя активно добивает рыцаря смерти. Тот весь оплетен растениями, которые корежат его. Выглядел он, как обычный рыцарь, только закованный в вороненный доспех. С поправкой на внеземное мастерство, что создало его. И вот как раз его броню, Настя сейчас и сминала, превращая в обычную жестянку. Я же остался стоять в стороне, контролируя обстановку. Через пару минут все закончилось.

- А ты молодец, лихо его. - похвалил девушку, на что она улыбнулась.

За следующие полчаса собрали всех. Андрей с новыми лекарями занимался лечением раненых. Таких, внезапно, набралось много. Удалось восстановить картинку событий. Оказывается, за то время, что нас здесь не было, место наводнили зорты со скелетами и рыцарем во главе. Чувствую, пришли они по нашу душу, что говорит о том, что нежить как-то отслеживает нас. Это лишь подтверждает, что нужно строить настоящий форпост с мощными укреплениями и делать базу постоянной, чтобы местная территория всегда была безопасной.

Когда привели себя в порядок, первый день пришлось посвятить... строительству. Ведь количество людей увеличились в пять раз, а спать всем где-то надо. Благо вопрос с водой решен. Комплекс зданий бывшего Ордена превратился в муравейник. Отбирались пригодные помещения, расчищались и очищались. После чего, там размещались люди. Бытовая суета поселенцев, которые отвоевывают себе кусок территории во враждебном мире.

А вот следующая неделя прошла рутинно. Настя занималась выращиванием древесины и созданием... теплиц. Как оказалось, это самый простой и быстрый способ растить еду, когда есть четверка магов леса под рукой. Да, своих учеников Настя взяла с собой, потому что здесь они были нужнее. С одной стороны, выращивать еду на Земле гораздо проще, а с другой стороны... уж очень хотелось подготовить автономную базу, которая сможет прокормить себя сама. Чтобы это удалось, все нужное мы взяли с собой. Инструменты, материалы, удобрения. При желании,

прокачанный Игрок мог много с собой унести.

Остальные занимались разведкой, укреплением базы и охотой на скелетов. Поисковые отряды часто замечали группы зортов и по возможности уничтожали. Среди бойцов снова разгорелся ажиотаж, кто больше уровней набьет. Когда достижения и понятие "лучший" измеряется в четких показателях, тогда даже не нужно придумать систему мотивации. Она и так есть. Готовая.

Я же это время не отставал и занимался учебой. Наставник гонял меня нещадно. Если в прошлый раз искусство плетений показалось сложным, то сейчас я вышел на новый уровень. Представить круг. В нем квадрат. В нем розу ветров. С определенными пропорциями и толщиной линии. Создать меньше, чем за секунду. Если в это плетение влить достаточно маны, то можно отразить среднюю атаку равно мне бойца. Один раз отразить. При условии прямого попадания. А теперь усложним задачу. Вместо одного снаряда, заклинания или удара, в меня летит десяток. Причем с разных сторон. Поставить под всех щит для прямого попадания - маны не хватит. Но... можно выставлять под углом с минимальной напиткой, чтобы не принимать полностью атаку, а увести в сторону. Принцип минимального воздействия. Смертоносная эффективность. При таком подходе, экономия маны возрастала на порядок. Но проблема в том, что нужно мгновенно просчитать траекторию ударов, выбрать правильный угол, и влить необходимый уровень маны. Одновременно. И это применение только одного плетения! Базового!

Пока мне удалось освоить контроль только пяти щитов на должном уровне. Пришлось установить Наставника в его нишу, чтобы у него появилось больше возможностей. В том числе, создавать и кидать в меня сгустки огня. Стоит отдать ему должное, обучал он на высшем уровне. Выжимая меня ровно до того предела, после которого я сломаюсь. При этом не давая халтурить. Где-то жестко, где-то логикой или даже стебом, он создавал мне отличную мотивацию. Его учеба не только закаляла и натаскивала разум на умение быстро защищаться, но еще и развивала... характер. Или даже личность. Ведь известно, что большинство ограничений в голове. Надави немного на человека и полезут все его слабости. Страх, лень, отмазки. Вот это все он из меня и выдавливал. По капле. Шаг за шагом. Если вспомнить меня до начала Игры, то я сильно изменился. Старая версия определенно не выдержала бы таких нагрузок.

За эту неделю мне удалось поднять несколько уровней и достигнуть 65. Удача улыбнулось и попалась целая группа

подходящих монстров. Скелеты-гвардейцы. Сильные ребята. Славно на них покачались, но ничего особенного не было. Всё-таки, сами по себе скелеты сильно уступают в качестве тем же людям. Гвардейцев убивал без магии, прокачивая силу и ловкость. А то стал прилично отставать даже на фоне рядовых бойцов. Понятное дело, что я заточен под мага… Но все же. Обычная рукопашка иногда решает. Именно это желание привело к тому, что мне хорошо досталось. Но зато удалось поднять регенерацию, что плюс. Плащ тьмы тоже хорошо показал себя в ближнем бою, и получил пару уровней. Полученные очки вкладывал в интеллект, а навыки пока оставил.

Сейчас мои характеристики выглядели так:

Уровень 65

Сила +43

Ловкость +42

Интеллект +177

Выносливость +40

Интуиция +38

Дух +110

Скрытность 2

Ускорение 15

Взгляд 1

Огненный шар 31

Умение огня 68

Регенерация 16

Кровавый туман 11

Плащ тьмы 6

Свободных навыков: 6

Но самое главное, топор достиг пятидесятого уровня и получил новое свойство. Возвращение. Теперь при желании, я мог его метать, и он возвращался ко мне в руку. Сомнительное свойство, на самом деле, но оно мне нравилось. Верный способ преподнести противнику сюрприз.

В конце первой недели отправились ко второму зиккурату. Как раз почти все бойцы добрались до сорокового уровня. А вот дальше развитие замедлялось. Если до этого уровня монстров здесь были сотни, то вот выше… Приходилось искать. Как не странно, за них была жесткая конкуренция среди бойцов. Каждый хотел получить уровень. Поисковые отряды действовали по десять человек. При условии, что несколько групп всегда находилось рядом. В случае опасности, либо отступали, либо подавали сигнальный огонь. Чтобы не было лишних ссор, устанавливали очередность на возможность получить уровень. Вышла группа на одинокого скелета высокого уровня… чья очередь была, тот и шел сражаться. Правда… такая схема привела к тому, что бойцы между собой иногда играли на место в очереди. Но дальше простых развлечений это никуда не заходило, так что командиры относились с пониманием.

До зиккурата оказалось идти около тридцати километров. Шла группа в сто самых прокачанных людей. Остальные остались на базе и занимались обычными делами. Пять часов в пути и вот она цель… которая разочаровала. Учитывая предыдущий опыт, мы аккуратно подобрались, заняли позиции, приготовились… и ничего. Похожая овальная штука, которая зависла в воздухе, только размеры другие.

Я подобрался ближе, влил половину маны в шар, ударил… ноль реакции. Чувство напряжения прочно поселилось внутри, в любой момент я готов сорваться в бой, но ответной реакции все нет и нет. Минут через пять ожидания ко мне подошел Игорь.

- Может эта штука сломалась?

- Да кто его знает, - задумчиво сказал я. Наставник остался на базе, так что проконсультироваться о такой возможности было не с кем.

- Так ударь по ней еще раз, только посильнее, - предложил Игорь.

- Хорошо, только ману восстановлю.

Подождав, вливаю всю ману, разгоняя максимально температуру. Прицеливаюсь на тот уровень, где в прошлый раз приблизительно оказалось сердце. Удар. Шар прожигает обшивку, внутри что-то взрывается, но ответа снова нет.

- Походу дела действительно сломался, - комментирует Игорь. Я угрюмо кидаю.

- Значит, новые уровни отменяются, - отвечаю ему. - но ломать все равно придется. Эти штуки отравляют жизнь вокруг.

- Да понятно, что придется, - соглашается он и дает отмашку бойцам.

Все немного расслабляются, но бдительность не теряют. Поворачивают к ним и громко говорю.

- Настя, давай ты. Ломай его.

Девушка кивает и молча подходит. Все просто, огонь слишком разрушителен, а так мы хоть с него обшивку заберем. Дюже хорошие щиты из нее получаются, лучше, чем обычный металл. Дальше девушка подходит чуть ближе, чтобы докинуть семена своих растений и начинает творить магию. Вот же удивительное дело, как из маленького семечка, так быстро вырастает хищное дерево, которое крушит прочный зиккурат. Стебли поднимаются все выше и словно змеи, опутывают его, сжимая свои кольца. Слышится треск, обшивка ломается и растение проникает внутрь, переламывая все, до чего добирается.

Каких-то десять минут, и зиккурат заваливается, падая на землю. Победа. Земляне выигрывают еще одно очко и выбиваются вперед. Обнажается сердце этой машины смерти и я сжигаю его, окончательно выводя из строя. Вот теперь точно все. Пора браться за добычу.

Когда собрали все, что может пригодиться, отправились в обратный путь. Маршрут выбрали другой, чтобы поохотится на скелетов в округе. Внезапно рядом со мной раздался возглас бойца.

- Смотрите! Что это? - он указал рукой вверх, куда все посмотрели.

То, что я увидел, мне сильно не понравилось. Быстрее всех среагировал Андрей.

- Все в укрытие! Рассредоточиться! - его хлесткий голос вывел всех из ступора. - Приготовить автоматы! Маги, приготовиться!

Бойцы зашевелились, и стали разбегаться по округе. У части бойцов с собой было огнестрельное оружие, которое они поспешно готовили к бою. Я же всматривался в небо. К нам приближалась точка, которая принимала очертания.

Это было что-то напоминающее птицу. Гигантскую птицу. Которая нас заметила и приближалась. Не думаю, что с благими намерениями. Мозг лихорадочно просчитывал варианты. С воздушным противником мы еще не сражались и мало что можем ему противопоставить. Только пули и огонь. Но если он высокого уровня… То будет сложно. Существо достаточно приблизилось, чтобы его рассмотреть и увидеть табличку.

КаМорт.

Отсутствие уровня говорит о том, что он значительно выше меня. В этот момент бойцы начинают стрелять, но понимаю, что толку от этого нет. Организм рухнул в боевой режим, и мир замедлился. КаМорт напоминал ворону в форме грозового облака. Форма менялась, словно дым. Хищная птица, с огромными крыльями, которая падала камнем на нас. Смерть с небес. Если ее не победить, значит нужно отвлечь и увести в сторону, чтобы наши успели уйти. А дальше как-нибудь скроюсь. С этой мыслью выпускаю огонь из рук. Сейчас не до шара. Мне нужен управляемый поток. Из ладоней вырываются две огненные змеи, которые летят на встречу КаМорту. Птица взмахивает крыльями, закручивая вихри под собой и сбивая пламя. Две стихии сталкиваются, и начинается сражение. Мозг просчитывает потоки воздуха и обходит их, чтобы пламя дорвалось до птицы. Мана утекает слишком быстро.

Но мне удается прорваться, и на остатках окутать КаМорта пламенем. Птица на мгновенье сбивается, и падает вниз, но за секунду до падения замедляется и приземляется. Всей моей силы не хватило, чтобы нанести хоть сколько-то заметного вреда. Два больших глаза фиксируются на мне, и наши взгляды встречаются. Чувствую, я обратил его внимание на себя.

В этот момент КаМорт предстает перед нами во всей красоте и расправляет крылья, запрокидывая голову вверх. Чудовищный крик раздается и разносится вокруг. Когда меня накрывает звуковая волна, такое чувство, что сбивает автомобиль. Краем глаза отмечаю, что бойцы падают на землю, зажимая уши руками.

Пытаюсь встать и вижу, как птица взлетает вверх и делает рывок ко мне. Она так быстра, что едва успеваю уловить ее движение. Плечо пронзает боль, меня дергает, и чувствую, как лечу. Собравшись, удается справиться с дезориентацией после крика и оглянуться. Земля и отряд с каждой секундой отдаляются от меня, а птица поднимается все выше.

Эпилог

Двое смотрели в даль пепельного мира.

- Чувствуешь его? - спросил парень.

- Да. Сигнал слабый и урывками, но он жив, - ответила девушка.

Немного помолчав, парень тихо сказал.

- Он вернется.

- Я знаю, - также тихо ответила девушка. - Но вот скоро ли...

***

- Игорь, с Олегом можно поговорить? - спросил Барон.

- Его сейчас нет, - коротко ответил тот, - какой вопрос?

Дело происходило на базе, куда Барон пришел со своими людьми. По нему было видно, что он взволнован и обеспокоен чем-то.

- Да вот... На окраинах города столкнулись с новым противником. Это не обычные монстры, а кто-то разумный...